平成元年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第12号 通巻73号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

1989 12

特別定価530YEN

アレスタ2
ルーンワース
SPACE MANBOW
水滸伝・天命の誓い
激突ペナントレース2
ファイアーホーク

●開発サイドの極秘情報を満載！
ウハウハ ソフトハウス日記'89

'89 R. Sakuma

特集 年末年始RPGフェスティバル

イースIII■BURAI■クリムゾンII

'89年末から'90年代に向けて発売予定の新作ロールプレイングゲームを大紹介だ！

Mマガ特製グッズ
オリジナルクリスマスディスクレーベル

SONY

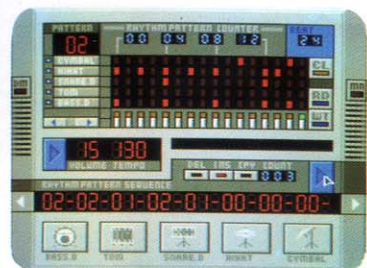
（ヤサシイ

【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

（もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールⅠは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。）

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。

ヤサシイの①、楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

ヤサシイの②、リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン！と刻めちゃう。

ヤサシイの③、オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④、スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

（みんなにスゴイ。

(タノシイ。)

ボクは葉っぱでアニメができる。

はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

はらはらはら

アニメってたのしい

【アニメだ。】

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水

ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード

IC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

ディスクがついた

クリエイティブパソコンF1XV

-F1XV 標準価格69,800円(税別)

MSX2+ 新発売

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

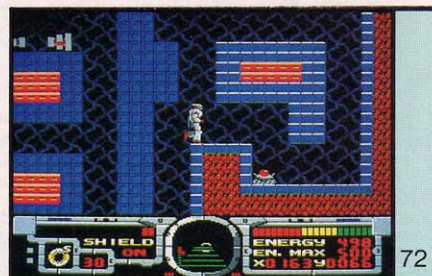
別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

TS December 1989

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製　版/宮田 英樹

Mマガ特製グッズ

オリジナルクリスマスディスクレーベル

Mマガからのクリスマスプレゼントは好評の特製ディスクレーベルなのだ

ショート・プログラム・アイランド

NEW SOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	1	激突ペナントレース2
⬆	2	–	ディスクステーションスペシャル秋号
	3	3	信長の野望・戦国群雄伝
	4	8	水滸伝・天命の誓い
	5	5	テトリス
⬆	6	–	シンセサウルスVer.2.0
	7	11	やじうまペナントレース
⬆	8	–	SUPER大戦略マップコレクション
⬆	9	–	シルヴィアーナ
	10	9	クリムゾンII
	11	12	アンジェラス
	12	4	夢幻戦士ヴァリスII
	13	10	SUPER大戦略
⬆	14	–	ウルティマII
	15	2	ディスクステーション6号
	16	13	A列車で行こう
	17	27	イースII
	18	6	アンデッドライン
	19	19	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編
	20	25	FMパナアミューズメントカートリッジ

激ペナ2、2連覇！　やっぱり売り切れ店続出だけのことはある。さすがです。おかげでディスクステーションは今月も2位どまり。注目の光栄軍団は3位と4位でした。新顔はシンセサウルスVer. 2.0、SUPER大戦略マップコレクション、シルヴィアーナ、ウルティマIIといったキレモノぞろい。年末年始の動きがますます楽しくなるぞー。

ジャンル

 シミュレーション

アクション

 パズル

ロールプレイング

 アプリケーション

アドベンチャー

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年9月6日から10月5日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM	6,300円		6550
コンパイル	MSX2	2DD	3,880円		5010
光栄	MSX2	2DD	9,800円		4020
光栄	MSX2	2DD	9,800円		2900
BPS	MSX2	メガROM/2DD	6,800円		2880
BIT^2	MSX2	2DD	7,800円		1900
ビクター音楽産業	MSX2	2DD	7,800円		1810
マイクロキャビン	MSX2	2DD	3,800円		1490
パック・イン・ビデオ	MSX2	2DD	7,800円		1190
クリスタルソフト	MSX2/MSX2+	2DD	7,800円		1170
エニックス	MSX2	2DD	8,200円		1100
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		1050
マイクロキャビン	MSX2	メガROM/2DD	8,800円		830
ポニーキャニオン	MSX2	2DD	7,800円		820
コンパイル	MSX2	2DD	1,940円		780
ポニーキャニオン	MSX2	メガROM	7,800円		760
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		750
T&Eソフト	MSX2	2DD	6,800円		670
ゲームアーツ	MSX2	メガROM	6,800円		440
パナソフト	MSX2	メガROM+SRAM	7,800円		430

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	16	ディスクステーションスペシャル夏休み号	コンパイル
	22	—	パックマニア	ナムコ
	23	—	イース	ソニー/日本ファルコム
	24	—	銀河	システムソフト
	25	18	マイト・アンド・マジック・ブック2	スタークラフト
	25	20	D.C.コネクション	リバーヒルソフト
	27	—	レイドック2	パナソフト/T&Eソフト
	28	—	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ
	29	15	ハイディフォス	ヘルツ
	30	—	R-TYPE	アイレム

TOP5

1 激突ペナントレース2

●アクション ●コナミ

先月彗星のように現われた『激突ペナントレース2』が、今月も首位をキープ。こいつはとーぶん首位を突っ走りそうな勢いだな。10月号で募集した"激ペナ2トーナメント"にも、怒涛の勢いで応募はがきが送られてきて、担当者がうれしい悲鳴をあげてます。ほーんとにみんな、激ペナ2が好きなのね。こういう野球ゲームって、何回やっても飽きないのがミリョク。それどころか、やればやるほど腕が磨かれて奥深さも増してくるというもの。プロ野球もシーズンオフだし、寒い冬には激ペナ2でからだを温めるに限ります、ね!?

2 ディスクステーションスペシャル秋号

●アプリケーション ●コンパイル

激ペナ2のがんばりに押されて、今月も1位をのがしてしまいました。でもディスクステーションの、それもスペシャル秋号ですからね、かなりの充実ぶりなんですよ、ホント。まずは『D.C.コネクション』、『クリムゾンII』、『韋駄天いかせ男』の3本のゲームを試してみられるし、『アレスタ外伝』と『ちるどれんうぉーず』の2本のオリジナルゲームでも遊べちゃうのだ。そしてレトロゲームは、ゲームアーツの『テグザー』ってなもんだい。うーん、さすがスペシャル秋号、寂しいハートを満たしてくれる内容だ。買わなきゃソンソン!

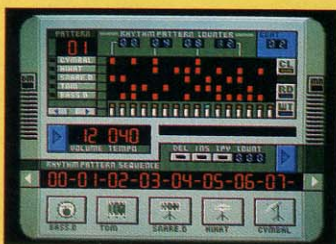
3 信長の野望・戦国群雄伝

●シミュレーション ●光栄

『信長の野望・戦国群雄伝』は今月も3位でした。読者が選ぶTOP20でも、ここんとこ絶好調だしね。おまけに、同じく光栄の歴史シミュレーション『水滸伝』も4位に迫ってきてるしなぁ。歴史シミュレーションファンのかたは、さぞや夢見心地でしょ? シミュレーションって時間がかかるからイヤって人も、これを機にチャレンジしてみると新たな感動に絶対出合える! それに歴史や漢字のお勉強にもなるしね。近江とか越後とか、昔の地名を覚えて友達の鼻をあかしてやるのも気持ちよさそうだ。まずは、レッツプレイ!

今月の注目ソフト

6位 シンセサウルスver.2.0

BIT²の『シンセサウルス』がバージョンアップして新登場。しかもいきなり6位だ。前作よりも操作性が向上し、グラフィックもさらに見やすくなってます。もちろん新機能もバッチリ。MSXで音とか音楽とかを追求したい人、ぜひ試してみてね!

TAKERU TOP10

さてさて、今年最後のTAKERU TOP10の栄えある1位は!? ジャーン、Mマガご自慢の『吉田建設』でした。買ってくれた人、ほんとにありがとね。このTOP10の最近の傾向をみてみると、ゲームに並んで、ディスクマガジンとかデータ集関係のソフトがとっても伸びてる。TAKERUソフトのジャンルが、ビシバシ広がってってくれるとうれしいよねー。ブラザー工業さん、来年もよろしく!

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4,500円(3.5D)
2	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6,800円(3.5D)
3	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2 雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
4	T&Eマガジンディスクスペシャル Vol.2	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
5	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
6	シミュレーションだよ全員集合!	MSXマガジン	MSX2	2,000円(3.5D)
7	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
8	ディスクステーション3号	コンパイル	MSX2	2,000円(3.5D)
9	MUSICエディタ音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
10	ライトニングバッカス	NCS	MSX2	5,900円(3.5D)

●10月7日現在

4 水滸伝・天命の誓い

●シミュレーション ●光栄

先月8位だった『水滸伝』が今月は4位に。兄弟分『信長の野望・戦国群雄伝』ともども今後ともよろしくぅ! ってことで、この水滸伝なんですけどね。今までの歴史シミュレーションといちばん違うとこは、ゲームの目的なのだ。従来は全国統一パターンが多かったよね。でもこれは、悪徳官僚をやっつけてしまうのが目的なのだ。それに、プレイヤーが直接統治できるのは1国だけで、他の国の統治は部下に任せるシステムになってるのも新鮮で興味深いし……。とにかく、今までの歴史シミュレーションにはなかった魅力を腹の底から満喫してちょうだいね。

5 テトリス

●パズル ●BPS

『テトリス』が今月も5位の座を守りました。BPSの広告にもあるけど、テトリスってまさにパズルゲームの"定番"の地位を射止めた感があるよね。もはやテトリスを知らない人はもちろん、やったことのない人も、生きる化石よばわりされるぞー。それがいやだったら今すぐテトリスを買うことね。買ってソンしたなー、とは絶対に思わせませんよ、テトリスだけは。なにしろこのテトリス、4月号で17位に初登場して以来、ずーっとTOP20圏内にランクイン。それもほとんどが10位以内に居続けてるのだ。来年もずーっとTOP30で会えるよう、あったかーい応援を!

読者が選ぶ TOP20

変わりばえしない上位陣を尻目に『信長の野望・戦国群雄伝』が、じわじわランクアップ。うわさの激ペナ2も、もちろん初登場。歴史ものと野球ものの今後の戦いぶりがみものですねぇ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースII	日本ファルコム	804
2	2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	572
3	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	545
4	4	スナッチャー	コナミ	479
5	5	ゴーファーの野望 EPISODEII	コナミ	339
6	6	三國志	光栄	337
7	7	ハイドライド3	T&Eソフト	300
8	11	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	253
9	9	テトリス	BPS	250
10	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	244
11	10	信長の野望・全国版	光栄	183
12	12	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	155
13	13	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	141
14	14	マスターオブモンスターズ	システムソフト	139
15	15	ゼビウス	ナムコ	127
16	ー	激突ペナントレース2	コナミ	124
17	16	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	118
18	17	アークス	ウルフ・チーム	116
19	18	R-TYPE	アイレム	113
20	20	カオスエンジェルス	アスキー	103

●10月13日現在

調査協力店リスト

北海道

ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト ☎011-222-1088
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

東北

庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

東京

サトームセンパソコンランド ☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス 中央店 ☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191
真光無線 ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
マイコンショップPULSE ☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店 ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
池袋WAVE ☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721
ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店 ☎0467-46-2619
多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711
ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

中部

真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線本店 ☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311
上新電機あびこ店 ☎06-607-0950
ニノミヤエレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
J&Pテクノランド ☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151
J&Pメディアランド ☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
J&P千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021
上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741
J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
J&P高槻店 ☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

近畿

上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
J&P姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

NEW SOFT

季節はもう冬、バイク野郎にはつらい季節になってしまった。さて、今月のニューソフトはクリスマス商戦に向けた大作ソフトがめじろ押し。どれを買えばいいのか悩んじゃうなあ。

完成まであとわずか!!

アレスタ2

発売日が待ち遠しい『アレスタ2』。開発は順調に進んでいるらしい。さて、今月のニューソフトでは、細かいゲーム内容を紹介してみたいと思う。

⬆カプセルのような物体が不時着している。中にはいったい何が入っていたのだろうか。

期待に応えるできばえ

『アレスタ2』の発売日が近づいて来た。予定より早く発売されてはいまいかと、毎日パソコンショップに出向く人。カレンダーの発売日に赤丸をつけ、今日の日付をバツ印で消していってる人。待ち方も人それぞれだ。でも、カレンダーの日付を消していくのは、他の人が見たときに勘違いされて、恥ずかしい思いをすることがあるからやめたほうがいいかもしれない。

ま、そんなことはどうでもいいのだ。とにかく『アレスタ2』は着々と完成に向かって開発が進められている。この原稿を書いている時点で、ボスキャラを除く1、2面までが完成しているのだ。だから、この本が出るころにはほとんど完全にでき上がっているだろうと思う。

さて、前置きはこのぐらいにしてお待ちかねのゲーム内容の紹介をしていくとしよう。

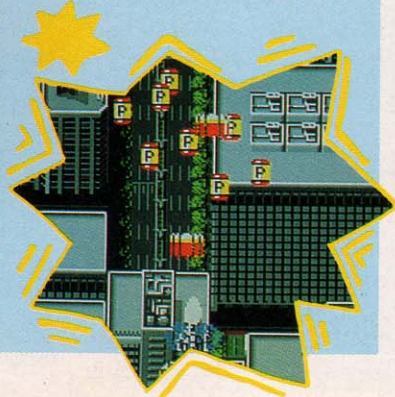
前作をやったことのある人には説明するまでもないと思うが、このゲームは、縦スクロールのみのシューティングゲームだ。このタイプのゲームはコンパイルのおはこで、『ザナック』から受け継がれてきた伝統的なスタイルだ。コンパイルのシューティングゲームは、新しくなるごとにどんどん完成度が高くなってきている。だから、最新作『アレスタ2』は、もっともできがいいと思っていいわけだ。

実際、プレイしてみると、プログラミング技術が前よりもさらに向上しているのがよくわかる。スクロールははるかに高速になり、敵や弾の数が増えても、処理速度が落ちなくなった。敵の攻撃パターンも多彩で、さらに派手なものになったのだ。とにかくすごい、の一言だ。

『アレスタ2』を作ったのは、PCエ

アレスタ名物 その1

取りにくいパワーチップ!!

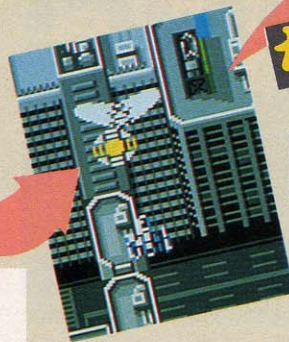
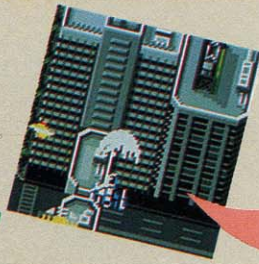
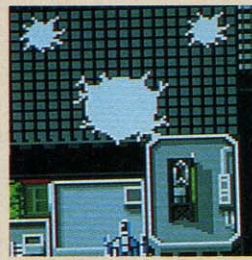
⬆今回のパワーチップ輸送機だ。いつも5機編隊で出現するぞ。
➡"P"と書かれたウエポンキャリアを撃つと、8つのチップに分裂する。こんなの取れないよねぇ。

アレスタ名物 その2

なんだかよくわからない地上キャラ!

⬆おなじみの巨大植物的キャラ。相変わらずビルの上に乗ってます。
➡いも虫のようにも見えるけど、地面に埋まってるから違うか。

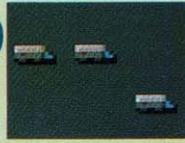
⬆こうなると、もうなんだかまったくわからない。とにかく変なやつだ。

⬅こいつを撃って、取れば特殊ウエポンがパワーアップする。

ウエポンキャリア

ちぎれてとぶ!!

特殊ウエポンは全部で6種、それぞれが6段階までレベルアップするのだ。とにかく今回はこのウエポンの動きが派手だ。途中でふたつにちぎれて飛んでいくものあり、核の弾の周りを小さな弾が電子のように回りながら進むものありと、弾の自己主張が激しくなっているぞ。

ドットの限界に挑む!!

緻密なグラフィック

⬅ちゃんと、どこそこ方面なんキロという看板がある。

⬅よーく見ると、タイヤが描かれているのだ。

➡窓や、駐車場のディテールが細かいっ!!

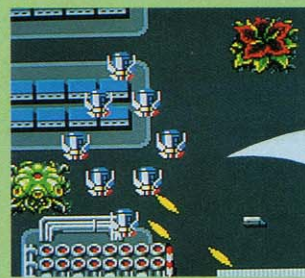
➡8×8ドットの牛。ちゃんとわかるところがすごい。

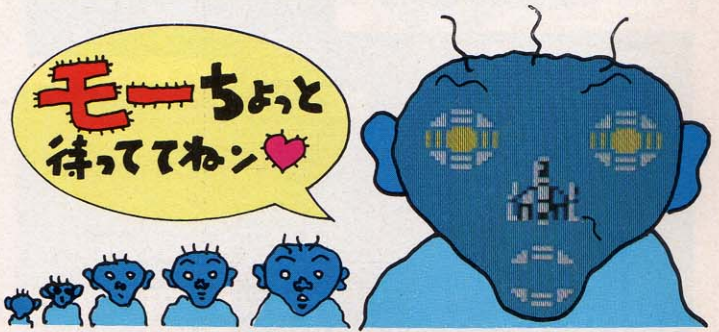
ンジンで、ある超秀作シューティングゲームを製作したプログラマーなんだって。なるほど、納得。どうりでこんなすごいものができるわけだ。驚くべきはコンパイルの技術力だね。

さて、忘れちゃいけないもうひとつの売りは、緻密で華麗なグラフィックだ。前作のものもけっこうすごいと思っていたけど、今回のはそれをさらに上回るリアルさを持っている。とにかく描き込みかたが尋常ではない。画面を停止させて、凝視しないと気づかないような細かいディテールがあちこちに見受けられるのだ。そんなに細かいところまで描き込んでも、ゲームの最中には絶対に見えるわけはないんだけど、あえて凝っているところがいいよね。ま、中にはグラフィック担当者が遊びで描いたようなものもあるけれど(今回もマップのどこかにCOMPILEの7文字が入るに違いない)、やっぱりゲームにはそういった遊び心が必要なんじゃないのかな。

そんな遊び心が反映しているのかどうかはわからないけど、パワーアップなどもこれまでと比べると変わったものが多くなっている。自機の周りをくるくる回転するバリアがあるんだけど、これがなんと円じゃなくて、三角に回るのだ。確かに、コンピュータにしてみれば、円より三角のほうが計算し易いということがあるのかもしれないけど、それでも今まではみんな円形にしてきた。これは逆転の発想といったところだろうか。まったくイカしたゲームだ。

シューティング
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月24日発売
■価格6,800円[税別]

業界初! 三角形シールドだ!!

⬆これが自機の周りを回転する。3個までつけられる。

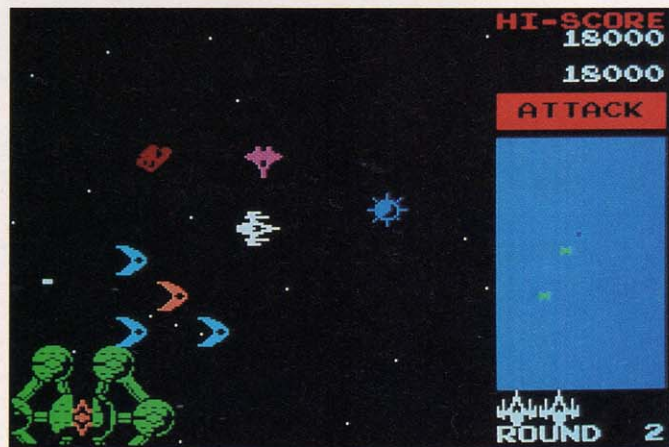
青いパワーチップを運ぶ編隊が出現したらすかさず全滅させよう。すると丸いキャラが現われる。取ると自機の周りを回転するシールドになる。回転の軌道はなぜか三角形。

レトロゲームがめじろ押し

ディスクNG

よいゲームはいつプレイしてもよいものだ。でも、昔発売されたゲームの存在すら知らない人も多いよね。そんなアナタに朗報！　ナムコが懐かしのレトロゲームをパックにして発売するというのだから!!

6本入りでリーズナブル

ナムコといえば、今ではMSXや各種ゲーム機用のソフトを作っているメーカー、なんてイメージがあるかもしれないね。でも、現在はもちろん、まだMSXがこの世に現われていないころからナムコはアーケードゲームのメーカーとしても有名だったのだ。きっとゲーム好きなキミはわかってると思うけどね。そんなナムコが、人気を博したアーケードゲームをMSX版に移植したことがあった。これってけっこう知らない人が多いんじゃないかな。最近はレトロゲームに関心を持つユーザーも多いけど、もう売っていない〝幻の１本〟を手に入れるのは至難の業……。

そんなMSXユーザーの悲願の叫びが聞こえたのかどうなのかは定かではないが、なんとナムコが以前発売した数々のゲームを、ギューッとディスクに詰め込んで発売するのだからたまらない。この中に入っているゲームはどれもゲームセンターを賑わせたものばかり。100円硬貨をジャラジャラさせながら消えゆくお金に涙したフリークはもちろん、アーケード版をまったく知らない人でも十分楽しめるものばかりなのだ。

ラインアップは８方向スクロールを採用した『ボスコニアン』やシューティングの名作『ギャラガ』のほか、王家の人間関係がよくわかる(？)『キング＆バルーン』を含む５本。そしておまけとしてオリジナルゲームの『XVM』も入っているのだ。斬新なアイデアとシンプルなゲームシステムだけに、どのゲームもハマッてしまうことうけあいだぞ。しかも4,800円という価格!!　面白いゲームをたくさんプレイしてみたい人は、必ずチェックすることだね！

⬆タイトル画面で、各ゲームの紹介をしてくれるのだ。なにからプレイする？

ボスコニアン　斬新なシステムと8方向スクロール

1981年にゲームセンターに登場したシューティングゲーム。ファイター(自機)を操作して、ステージ内にあるすべての基地をミサイルで破壊するのが目的だ。と書くと、「ありがちだなあ」と思うかもしれない。が、いざプレイしてみるとこのゲームのよさがわかる。

基地を破壊するには中央のシェルターにミサイルを撃ち込めばいいが、その周りの６つの砲台を撃って爆発させたほうが得点が高い。とはいえ、敵の攻撃がきびしいうえに、黄色のスパイシップを撃ちそこねたときの総攻撃は超強烈！　キミはどう攻撃する？

⬆ファイターの発進時に、「BLAST OFF！」という声が出るのだ。スクロールといい、敵の攻撃といい、凝ってるぜ。

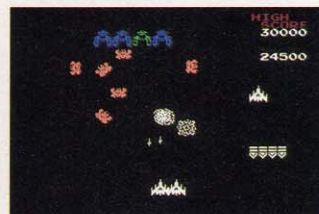
⬅ジャマな敵機はバンバン撃ちまくれ！　後ろから前からミサイルが飛び出すのでけっこう楽、とも言えないな。

ギャラガ　シューティングの先駆け的存在だ！

ギャラガは1981年に初お目見えしたナムコの名作中の名作。画面下のファイターを左右に動かし、編隊で攻撃してくる敵をやっつけるというもの。これは1979年に作られ、大好評だった『ギャラクシアン』のバージョンアップ的存在。見た目はそれほど変わらないが、ギャラガにはチャレンジングステージ(いわゆるボーナスステージ)があること、そしてファイターが横に連結（これをデュアルファイターと呼ぶ）できるようになったことだ。ギャラガの登場により、ゲームセンターがより活気づいた。

このゲームが出てからもう８年の歳月が流れているが、今でもゲームセンターに置いてあるところがある、というくらい根強い人気がある超ロングランゲームだ。このゲームなくしてナムコは語れない。絶対一度はプレイしなくちゃ。そう思うでしょ、ね？

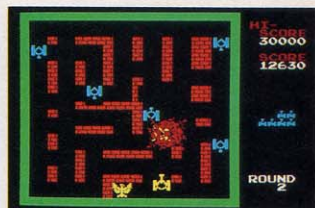
キャー

⬆捕虜にされるファイター。アイツをやっつければ、デュアルファイターになる。

⬆ステージ数は勲章で表示してある。昔のゲームながら、センスは秀逸なのよ。

タンクバタリアン たった1台で敵の大隊に立ち向かう

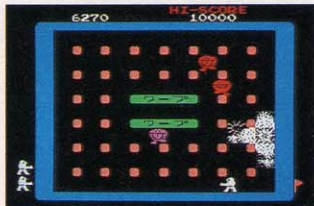
タンクバタリアンとは、なんでも〝戦車大隊〟という意味だそうだ。画面左右上部から出現してくる敵の戦車を、かたっぱしから破壊する1980年のゲーム。手持ちの戦車が全滅するか、味方の司令部が破壊されるまで、とことん攻撃しまくるシンプルなシステムだ。これが出た当時は、独特なBGM（これが暗いのなんのって）とカラーセンスのなさ（失礼）が逆にマニア受けした、ツウ好みなゲームとの声もちらほら。慎重に移動して戦車を攻撃する人と、戦車だろうが壁だろうがかまわず壊しまくる人にわかれる。プレイヤーの性格が問われる。点滅している戦車を正面から破壊することによって、戦車がパワーアップするぞ。

ゲーム自体は後出の『ワープ&ワープ』にも似た超シンプルなゲームだが、逆に最近の小手先だけに凝ったゲームとは違った味がある。コレクターズアイテムによし、純粋にプレイしてもよし。たまにはこういうシブいゲームも、ね。

⬆戦争とはなにか。そして、平和とはなにかを考えさせてくれる（？）ゲームだぞ。

⬆飛び散る鉄の破片。キナ臭い戦場で、プレイヤーはひたすら戦う運命にある。

ワープ&ワープ かなり気味が悪いパラレルワールド

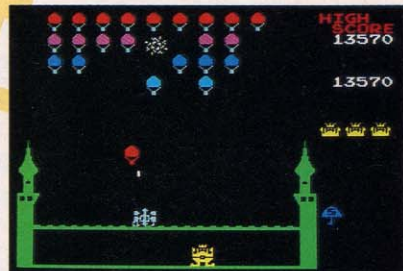
パラレルワールドを行き来して、ベロベロ（舌を出したヘンな敵）をやっつける痛快アクションゲーム。あるときはライフルで、またあるときは時限爆弾でバンバン攻撃するのだ。画面の周りには残りの敵の数が表示されている親切設計といい、極端にシンプルなグラフィックとBGMといい、ほかのゲームにはないムードがある。同じ色のベロベロを連続でやっつけると、ボーナスキャラが出現するぞ。

⬆かわいいのか気味が悪いのか、よくわかんない敵キャラだね、ベロベロって。

⬆ここでは時限爆弾をバラまき、憎きベロベロを吹き飛ばすのだ。いけー！

キング&バルーン 必死に戦う兵隊とノーテンキな王様

空中から飛来してくる風船の群から王様を救う、というよくわかんない設定のこのゲームは、1980年に開発されたシューティングゲームだ。風船はヒラヒラ下降して王様を捕らえ、空の彼方に連れていこうとする。その風船を撃つと、王様はカサを広げて戻ってきて「サンキュー！」とお礼を言うのだが、これがなかなかマヌケで笑えるのだ。

このゲームの砲台は兵隊が操作しており、何度やられても大丈夫。王様がいなくなるとゲームオーバーとなってしまう。王家の絶対的な上下関係を考えさせてくれる、シニカルなゲームといえる。

⬆王様には絶対服従しなくちゃいけない。人づかい荒いんだもんなあ、王様。

⬆グチをこぼさず、ただ黙々と砲台を操作する兵隊。

XVM こいつはどこかで見たことあるなあ

オリジナルゲームは縦スクロールタイプのシューティングゲームだ。ファイターを操作し、対空ミサイルと対地ミサイルを駆使してどんどん先に進むのだ。地上物を破壊すると、ときおりパワーアップアイテムが現われ、それを取るとスピードアップやレーザーミサイルなどのパワーアップができる。途中には巨大要塞も登場する、かなり本格的な仕上がりだぞ。まるでゼ×ウ×みたいだね、これ。こんなゲームをサービスで入れてくれるなんて、気がきいてますよね。

⬆おっ、スピードアップのアイテム出現！ほかにも残機が増えたり時間を止めるアイテム、なんてのもある。

➡BGMが変わったと思ったら、巨大要塞が出現。コイツの攻撃がキビシイのなんの……。つらいなあ。

まるで‥‥

第2弾も発売されるよー

なんと、ディスクNGの第2弾の発売も着々と進行中だ。どんなゲームが入るのかは、まだはっきりしていない。でも内緒で入りそうなゲームをここで紹介しておこう。

まずはナムコの代名詞とまで言われている『パックマン』や『ラリーX』、コミカルな穴掘りアクション『ディグダグ』は入りそうだ。さらに、オリジナルゲームは3Dシューティングゲームとの噂だ。ほらほら、ふたつともほしくなってきたでしょ？ 詳しいことは来月紹介するから待っててね！

⬆日本だけでなく、外国でも大人気だった『パックマン』ができるそうですよ。

アクション
■ナムコ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月下旬発売予定
■予価4,800円

コナミの新作シューティングゲームいよいよ登場!!

スペースマンボウ

とうとうその姿を現わしたコナミのMSX2専用シューティングゲーム。きれいなグラフィックと、スムーズなスクロールがみごとな超できのいいゲームなのだ。

MSX2専用なのだ

前々から噂されていたコナミのMSX2用シューティングゲームがついに完成したのだ。タイトルは『スペースマンボウ』。ちょっと変な名前だよね、マンボウなんて。『パロディウス』路線なのかな、と思ってやってみると、これがまったく違うんだ。けっこう硬派なシューティングゲームなのだ。

さすがにMSX2専用というだけあって、グラフィックはかなり美しい。思わず「きれーい……」とため息が出てしまうほどだ。そして、このきれいなグラフィックがドット単位で滑らかにスクロールしてしまうんだから凄い。しかも、その方向は横だけではないんだ。場所によって、上や下に、斜め後ろにスクロールするところまである。もちろん、そのスクロールにふさわしいいろんなトラップが行く手を邪魔するわけだけど、この仕掛けがまた、なんともイカしているのだ。本当にコナミというところはやってくれるな、と感心してしまうぞ。

では、このゲームのストーリーを紹介してみよう。宇宙へ進出を始めた人類は、アルファード4と呼ばれる星で人類文明をはるかに超越した古代文明人の遺跡を発見した。だが、それを調査中、突如として古代遺跡の兵器群が作動し始めたのだ。調査団を敵とみなした遺跡の防衛システムは、調査団の本拠地である太陽系に最終兵器〝マンボウ〟を向かわせた。このままでは太陽系、そして人類は滅びてしまう。最後の望みは、古代遺跡から発掘された設計図を元にして作られた戦闘機、MANBOW-Jだけだ。はたしてマンボウの太陽系破壊、人類の滅亡を食い止めることはできるのだろうか!?

これが愛機〝MANBOW-J〟だ!

古代遺跡から発掘された設計図を元に作られたMANBOW-Jは、小型ながらも最終兵器マンボウに匹敵するパワーを持っているのだ。問題はキミの操りかたしだいってところかな。

自機の装備は、前方ショットと下に落ちるミサイルだ。あと、自機の上下にオプションをつけることもできる。このオプションがなかなか便利なもので、ショット方向を前方、上下、後方と自由に変えられるのだ。この機能をうまく使いこなせるかどうかが、クリアーの決め手になるよ。

オプション
自機の上下にひとつずつつけることができ、ボタンを押すことによって弾の発射方向を変えることが可能。バリアとしては使えない。

弾
弾は2種類。ひとつは範囲は狭いが連射性に優れているニードル。もうひとつは攻撃範囲と破壊力は大きいが連射のきかないワイドだ。

ミサイル
自機の真下に向かって落ち、そのまま地面を這うようにして進むミサイル。わりと威力があるので、上手に使えばかなり役に立つ。

⬆奥の壁と、手前の地面は違うスピードで2重にスクロールするんだよん。

⬆どこかで見たような洞窟面だ。ここらへんがじつにコナミらしいところだ。

たてに!

高速に!!

この『スペースマンボウ』の最大のウリは、とにかく多彩なスクロールだ。しかも驚くべき滑らかさなのだ。プログラム技術を駆使しているのだろうと思うけど、MSX2で2＋ばりのドット単位の横スクロールを実現しているのだ。ま、しかしMSX2で横スクロールを実現したのはこれが初めてのことではないので、そう驚くべきことではないのかもしれないな。本当に驚くべきことはやはり、ひとつのゲーム内にこれほどたくさんの種類のスクロールを盛り込んだことだろうね。しかも、何の前触れもなくいきなり方向が変わるから、初めてやるときは、けっこー感動もんだよ。

ななめ後ろ!!

なんでもアリのスクロール

技術の面もすごいのだ

このゲームには、今回コナミが開発したスプライトドライバーが搭載されている。これは、ソフト的にスプライトを操作し、最大表示数を2倍の64枚にまで高めることができるのだ。これを用いることによって、今までのゲームよりきれいで数多くのキャラクターを表示することが可能になったのだ。というわけで『スペースマンボウ』は、MSX2で動いているとは思えないような、すごいゲームに仕上がったわけなのだ。

あと、もちろんSCC音源も搭載されているので、BGMはかなりいい線いっているよ。

さて、このソフトは今までのコナミのゲームと比べると、難易度がかなり低い。意地悪な仕掛けもほとんどなく、ミスしてしまってもハマることはほとんどない。気軽に、純粋に楽しめるのだ。これまで「コナミのシューティングは難しすぎるからいや！」と、敬遠していた人は、これをいちどやってみてほしい。きっと気に入ると思うよ。

あっ!と驚け!! イカした仕掛けがめじろ押しっ!!

⬆中央の弱点をねらっていると……。

⬆このように手で叩き潰されるのだ。

このゲームが今までのシューティングゲームと一線を画しているのは、凝りに凝りまくった仕掛けの豊富さだろう。多彩なスクロールもそのひとつなのだが、そのスクロールに伴った仕掛けがまたイカしていて、じつにおもしろいのだ。

⬆迫ってくるリフトを左右のくぼみに入ってかわしつつ、下に降りていく。

⬆次々と生産される長方形の檻。うまく逃げないと自滅してしまうぞ。

⬆アステロイドの陰に入って、超極太のレーザーをかわすのだ。すげー！

シューティング
■コナミ
■MSX2・カートリッジ
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月下旬発売
■価格6,800円[税別]

これが最後のスペシャル号

ディスクステーションスペシャル クリスマス号

⬅『ルーンマスター』はみんなでわいわい遊ぶのが楽しいのだ。わーい。

➡『魔導物語』のオープニングはゲーム中のキャラクターとの落差が大きいのだ。

再三にわたってお伝えしてきたとおり、『ディスクステーション』のスペシャル号はこのクリスマス号でおしまい。次号からは、月刊として定期的に発売されることになるのだ。てなわけで最後のスペシャル号をじっくり堪能してみてね。

⬆『イースⅢ』のデモはMマガの記事とあわせて見ると、さらにおもしろくなるぞ。

⬆コンパイルの自信作『アレスタ2』もひと足早く先取りプレイできるんだぞ。

⬆もともとはテーブルトークRPGとして遊ばれていた『ロードス島戦記』なのだ。

楽しいゲームが2本も

今回メインとなるゲームは2本。『魔導物語』と『ルーンマスター』だ。魔導物語は3DメイズのRPGで、敵のキャラクターがぬいぐるみみたいにかわいいのだ。最大の特徴は、サンプリングで登場人物がしゃべったり歌ったり、叫んだりすること。また、パラメータなどの主人公の状態を、表情やメッセージで表現するというのも、見ものだぞ。もうひとつユニークな特徴は、片手で操作ができるということ。上下左右4つのキーだけで済んでしまうから、楽ちんなのだ。

ルーンマスターは、RPGを背景にしたボードゲーム。最高4人まで遊ぶことができるが、あらかじめ設定してあるキャラクター相手に、ひとりでプレイすることも可能だ。ダイスの目の数で進んでいき、止まったところによっていろいろなイベントが発生する。突然敵が現われて戦闘シーンになることもあるし、街の中に入れば宿屋や武器屋などもある。ボードゲームとRPGのおもしろさを両方味わえちゃうゲームなのだ。

さて、ほかにはいつものようにいくつかのデモ画面や先取りプレイが掲載される。まず、日本ファルコム『イースⅢ』のデモ。先取りプレイはコンパイル『アレスタ2』とマイクロネット『アウトロー水滸伝』、ハミングバードソフト『ロードス島戦記』、アリスソフト『ランス』が予定されている。月刊になってもこの盛りだくさんの内容のまま、続けていってほしいな。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月8日発売
■価格3,880円[税別]

魔導物語

主人公は16歳の女の子。魔導師の卵なのだ。古代魔導スクールの入学試験に向かっている途中のエピソードが、この『魔導物語』だ。入学試験は、学校の入学申請室まで自分の魔導を使って行くこと。しかも誰にも助けを借りず、ドラゴンや乗り物にも乗ってはいけないのだ。ふえー。

⬆このように、ゲームは終始コミカルな雰囲気で進んでいく。笑えるぞ。

⬆戦闘シーンでは、たくさんのユニークな呪文で敵を攻撃することができる。

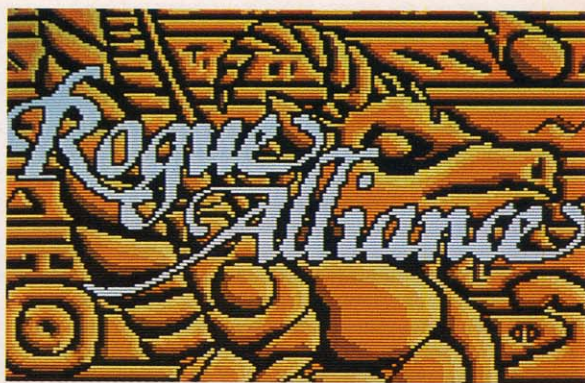
ルーンマスター

まずプレイヤーは、名前と職業を決める。名前は6文字までで、職業は戦士、魔術師、僧侶、盗賊の中から選択できる。そして、順番にダイスの目の数だけ進んでいき、止まったところの指示に従うのだ。街の中では宿屋で体力を回復したり、武器屋などで買い物することができるぞ。

⬆出た目の数で止まったところによって、さまざまなイベントが発生する。

⬆戦闘時もダイスの目の数で効果が決定されるしくみ。負けると後戻りだ。

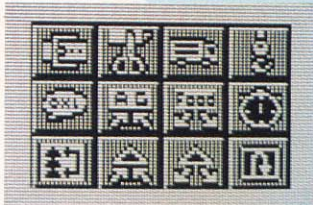
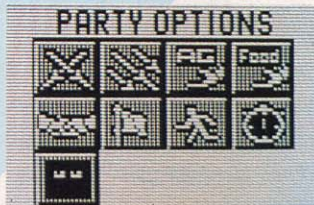
なかなか凝ったシステムのRPG

ローグ・アライアンス

『マイト・アンド・マジック・ブックⅡ』に続くスタークラフトの最新RPGがいよいよ発売された。このゲームにはいろいろと凝ったシステムが搭載されている。今回はそのシステムを紹介する。

操作はフルマウスオペレーションだ!

移動時

このゲームは非常に操作性が良い。それもそのはずで、特殊な文字列の入力を除いて、操作はすべてマウスで行なえるのだ。コマンド入力はアイコンをクリックするだけ、この使い勝手がじつにいい。マウスを持っていない人は同時購入しよう。

キャンプ時

戦闘時

3DタイプのRPG

この『ローグ・アライアンス』は地下迷宮の探索がメインとなる3Dフィールドタイプのrpgだ。ただ、ちょっと変わっているのは地上の移動が3D方式ではないということ。いわゆるひと昔前のアドベンチャーゲームによく似た、4方位への直接移動方式になっているのだ。

また、アドベンチャーゲームに似ているのはその点だけではないぞ。このゲームにはその名もズバリ、アドベンチャーモードというものがあるのだ。これは要するに怪しい場所を、それこそアドベンチャーと同じように調べたり、行動したりするためのモードで、基本的にこのモードでなんらかの行動を起こさないと、ゲームが進まないことになっている。ここらへんがこのゲームのおもしろいところだ。

さらに、ほかにもめずらしいシステムがたくさんあるのだ。パーティーを分割し、それぞれが違った場所を冒険する、なんて芸当もできるのさっ。とにかくやって損のないゲームだよ。保証つき!

ロールプレイング
- スタークラフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格9,800円[税別]

冒険の拠点
グレイルの町

宿屋

冒険はこの町からスタートする。ひと通りの店は揃っているから、装備を整えてから地下迷宮に挑むようにしよう。道具屋で明かりを買うのを忘れないように。

鍛冶屋

道具屋

食料品屋

最初の目的はこれっ!!

町はずれにある衛兵の詰め所に行くと、衛兵からクエストを授けられる。それは、町の北東にある洞窟に行き、伝説の剣を探してくるというものだ。そう難しくはないから、さっそく挑戦してみよう!

あやしい場所はアドベンチャーモードで調べろ!!

こーゆーあやしいところは

あちこち冒険していると、いたるところで怪しい場所にでくわしてしまう。そういった場所に来たらメンドーがらずに、すぐアドベンチャーモードでチェックしよう。きっとなんらかの反応があるはずだ。もし、何度やってもダメな場合は、たぶん必要なアイテムを持っていないので、あきらめてほかの場所を探してみよう。

⬅必ずと言っていいほど反応が返ってくるぞ。

気軽に楽しめるアクションRPG

ルーンワース

黒衣の貴公子

ひさしぶりのT&Eの新作RPGの登場だ。ハイドライドシリーズのファンのみならずアクションRPGファンは期待して待っていようね。

グラフィックが美しい

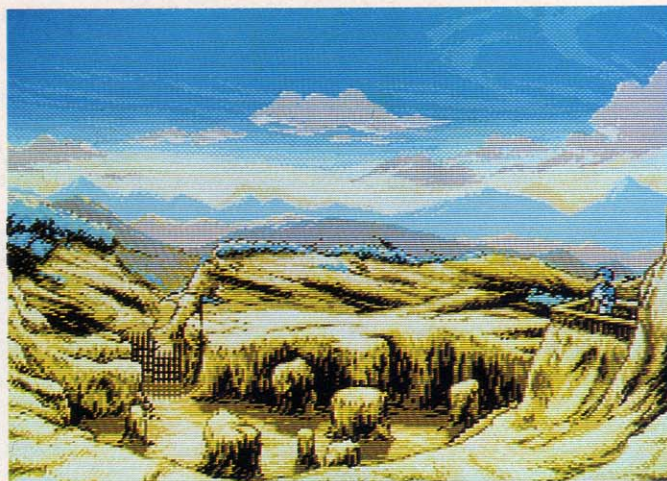
アクションRPGといえば『ハイドライド』だよね。まあ『イース』にお株を奪われつつある感もなきにしもあらずってところだけど、やっぱり本家本元はハイドライド、面白かったものね。そのハイドライドシリーズを生んだT&Eのアクション RPGなんだから、やっぱり期待しちゃうよね。どんな仕上がりになっているんだろうか。

⬆彼が物語の主人公だろうか。

ルーンワースの最大の特徴は何といっても、その世界が緻密に構成されている点だろう。光と闇の間の世界、ルーンワースと呼ばれるその異次元の世界では、女王オールマムを神と信じるバハマーン神国と、神聖サイア王国の戦いが続いていた。戦乱の影は国土を被い、人々はつらく苦しい生活を送っていた……。

そのころ、あるちっぽけな山に根城をもつ山賊がいた。その頭領の息子がひょんなことで助けだした謎の美少女ミリム。だがそのために父親を失い、彼は自分の出生の秘密をはからずも知ってしまう。父親の形見、秘風剣サータルスを手に旅に出た彼の運命は、今、大きく変わろうとしていた。

⬆戦乱の世はいつもつらく悲しいもの。はたして世界は救われるのだろうか。

⬆ちょっとシブメのタイトル画面だ。色がいいね。

これがこの物語のイントロダクションだ。まだゲーム画面のほうができ上がっていないので、今回はオープニング画面を紹介しておこう。最近のRPGはオープニングに凝ったものが多いよね。ルーンワースも負けず劣らず力が入っているぞ。もちろんアニメーションはあたりまえ、さまざまな演出でプレイヤーを驚かせてくれるぞ。

ひととおりオープニングを眺めたあと、やっぱり気になってくるのがゲームシステムだよね。シナリオがガッチリ決まっているゲームでとくに問題になるのが、プレイヤーの自由度だ。アドベンチャーゲームのように1本のシナリオの上をなぞっていくだけなんて、もうあきちゃった、って人、案外多いんじゃないかな。ルーンワースはとくにこのへんを注意して作り上げているそうだ。ユーザーサイドに立って、より遊びやすく、より快適にゲームが進むよう配慮されているわけだね。

ゲームの面白さの要因は、出てくる敵キャラの大きさでもないし、はでな演出でもない。あくまでゲームのバランスと、プレイヤーがどれくらい自由に遊べるか、これに尽きると思うんだよな。確かに売りとなるハデさはなくなるかもしれないんだけど、やっぱりね、そろそろそういう方向に進んでもいいころじゃないかな。期待できる一作だと思うぞ。

アクションロールプレイング
■T&Eソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月下旬発売予定
■価格未定

便利なグラフィックエディタだよん

DD倶楽部

グラフィックエディタはたくさん発売されているけれど、使い勝手、操作性に優れたものって、いまひとつないよね。でもこいつは一味違うぞ。

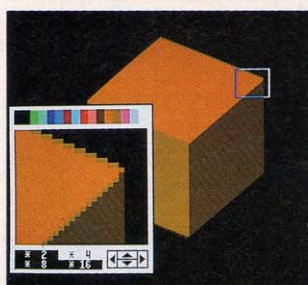
とっても使いやすいのだ

グラフィックエディタには2種類ある。ひとつはペン、筆、ブラシ、と筆記用具(?)が充実していて、パッパと気軽に絵が描けるもの。もうひとつが反対にそう簡単には描けないんだけど、ドット単位で細かい絵が猫けるもの。このふたつがあると思うわけね。で、今度発売される『DD倶楽部』は後者のほうだな。それもかなり使いやすいものになっているぞ。

うわさによると、T&Eがソフトを開発するときに実際使っていたものらしく、本当に使いやすい。自分でプログラムなんかを組んでいる人は、もう必携といっていいほどだ。逆にただ絵を描きたいって人には、少し使いづらいかもしれない。ブラシとか筆とか、そういった機能がいまのところサポートされてないからね。

さて、どんな機能があるのか。まずすごいのが拡大モード。4種類の倍率があってしかもスピードが速い。コピーも重ね合わせ、反転、入れ替えなどたくさん用意されている。どんなファイル名のものでも読み込めるし、アニメーション機能まで用意されている。アニメーションってのがT&Eらしいけど、これだけそろっていれば、もう言うことなしだろうね。

パターンエディタまで付属しているから、これから自分でゲームを作ってみたいって人は、買っておいてもソンしないぞ。

⬆スピード調節機能があるのがわかるかな？　これでアニメーションで遊ぼう。

⬆画面の一部を拡大しているわけだ。

⬆コピーで入れ替えをしたところだ。

アプリケーション
■T&Eソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月発売予定
■価格未定

こんな機能が用意されている

一目瞭然、まっすぐな線を描くモードだ。線を1本1本描いたり、折れ線を描いたりできる。

これはコピーのモードだ。重ね合わせ、反転、入れ替え、などの機能が用意されている。

これはペイント。境界の色を指定しなくても、ちゃんと塗りつぶしてくれる、かしこいヤツだ。

ここでは、画面データのセーブ、ロードをすることができる。いろいろと機能が豊富だぞ。

これは指定した範囲を上下左右にずらすものだ。ちょっと右にずらしたいなんてときに使ってよ。

これで拡大縮小ができる。いかにもそれっぽいアイコンだよね。見やすいことはいいことだ。

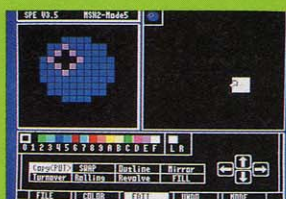
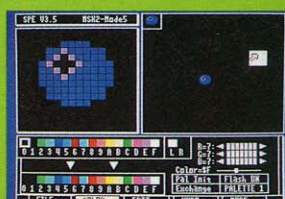
ご存じ拡大モードだ。倍率が4種類用意されているから、自分にあった好みの倍率で使おう。

指定した範囲の中の、特定の色を変えることができる。意外とこれが便利なのよ。ほんと。

⬆ちょっと文字が小さくて読みにくいんだけど、そのぶん機能は豊富だ。

パターンエディタだってある!!

パターンエディタでけっこう用意されていないのがアニメーション機能だ。あるとないとじゃおお違い、ときどきあるといいなあ、なんて思ったことありません?

『DD倶楽部』のパターンエディタにあるアニメーション機能はただモノではないぞ。スピードの調節、アニメーションの順番、動き、さすが、って感じだ。

⬆回転、反転、コピーと思いのまま。

⬆これでパレットを変えられるぞ。

ピクトもすーっかり成長しました

ARCUSⅡ

Silent Symphony

➡見よ、ピクトの成長ぶりを！　あく手をしている少女は誰だろう？

新しいゲームシステムを取り入れ、ビジュアル的にも一段と美しくなった『アークスⅡ』が登場。戦闘方法も、それで得る名声もキミ次第で変わるのだっ。

あれから10年が経った

今回の舞台となっているのは、前作『アークス』から10年経った第四紀元後期。主人公のピクト・ピヨントは父親を探すために旅に出た。しかし、旅先での数々の試練を乗り越えていくうちに１本の剣を手に入れ、その結果ピクトは紀元の移り変わりを示す大きな戦いに巻き込まれてしまった。

⬆ハンサムに成長しても耳の形は同じだ。

⬆ピクトを助けに入ったのはバザンだ。

このシリーズにはレベルという概念がない。ここでは体の成長ではなく、心の成長を糧として冒険を進めていくのだ。

今回の戦闘シーンでは〝ビュー・ポイント・アタック〟というシステムがとられている。これはモンスターのどの部分を攻撃するかを細かく選択できる、というもの。これによって戦闘のバリエーションは多種多様になり、キャラクターどうしの協力が今まで以上に重要になってくるのだ。

そのほかにも新しいゲームシステムが組み込まれている。ストーリーは続いているが、前作を知らなくても十分楽しめる作品なのだ。

ロールプレイング
■ウルフ・チーム
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月10日発売
■価格8,800円［税別］

冬の夜空を眺めながらプレイしてみたい

シュヴァルツシルト

➡グラフィックもこの通り、美しい。宇宙はこうでなくっちゃね。

果てしなく広がる大宇宙を舞台に繰り広げられる、SFシミュレーションゲーム『シュヴァルツシルト』。宇宙を飛び回っているような、そんな気分です。

宇宙に平和を取り戻せ

大宇宙に飛び出した人類は、長い年月をかけて移住可能な星を見つけ出した。多くの犠牲を払い、やっと征服を果たし、宇宙は平和を取り戻したように見えたが、再び動乱の時代へと突入した。これがこの物語のバックストーリーだ。

シュヴァルツシルト銀河外縁部に位置するジロ星団。ここには複数の惑星から成る、大小16の国がある。宇宙海賊が祖先のバディ共和国や、多くの信者を持つ銀河教の総本山、聖銀河教皇国など、各国異なった歴史的背景や特徴を持っている。これらを考慮することがゲーム進行上で重要になる。

⬆どの国の首領も特徴ある顔をしている。

プレイヤーはその中のサンクリ星団の皇太子となって、反乱軍を鎮め、ほかの国を手中に収めなければならない。しかし、反乱軍が予想以上に強かったり、国力をアップするためにはほかの国々との外交をうまく進めなくてはならなかったりで、考えるべき要素はたくさん用意されている、まさに宇宙大のゲームなのだ。

⬆メイン画面も細かい情報が表示される。

シミュレーション
■工画堂スタジオ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月下旬発売予定
■価格9,800円［税別］

ついにMSXに続編が移植された!

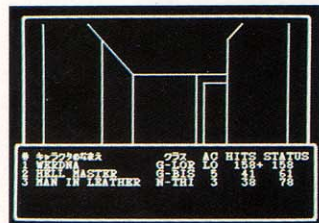
ウィザードリィ2
Knight of Diamonds

天下の名作RPG、『ウィザードリィ2』がこのたびめでたくMSXに移植されることになった。前作よりもさらにパワーアップしたウィザードリィの世界に、どっぷりと浸り込もうではないか!

新しい冒険が始まる

威厳に満ちた狂王トレボーは勇敢な6人の冒険者にこう語った。「邪悪に満ちた迷宮内を探索し、数々の苦難を乗り越えて、ついにワードナを倒した勇者たち。そう、汝らのことだ。そなたたちに再び試練を授けよう。邪悪なるダパルプスの呪いにより、滅亡の危機に瀕しているリルガミンの街を救うため、失われたグルニダの杖を取り戻してきてもらいたいのだ。無論、それを手にするまでの道のりは困難を極めるであろう。だが、あのワードナを倒したおまえたちなら、きっとこの任務も遂行できるであろう。健闘を祈る」

というわけで、このゲームは前作で成長させたキャラクターを転送させて冒険するようになっている。前作を持っていないと遊べないので注意するように。

システムは前作とまったく同じだけど、今回の迷宮には謎解きがあったり、ボス的なモンスターがいたりとなかなかイカしている。間違いなく楽しめるRPGだ。

⬆迷宮は地下6階建てで、かなり複雑。

⬆モンスターデザインは末弥純氏なのだ。

ロールプレイング
■アスキー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月発売
■価格9,800円[税別]

エッチなディスクマガジンが創刊!

ピーチアップ創刊号

ついに出た! 美少女脱衣ソフトオンリーのディスクマガジンだ。低価格で女の子の裸がたくさん見られる、という夢のようなソフトだ。こーゆーものが本当に出ちゃうんだから、MSXはやめられない。

お手軽な感じですけべ

最近、ディスクマガジンがブームになっているようだね。これのいいところは、新作のゲームを先取りできる上に、楽しいおまけゲームやデモがついて、しかも低価格だってことだ。という利点を考えると、ディスクマガジンにもっとも適しているのは、すけべソフトということにならないかな?この手のソフトって、当たり外れが大きいし、内容を調べようにも、その手段がほとんどないから買いにくいんだよね。

そこで、この『ピーチアップ』が役に立つ。これに入っている先取りソフトをプレイしてみて、気に入ったものを買えばいいのだ。それに、おまけソフトもおまけと呼ぶにはもったいないくらい充実している。この創刊号には2本のオリジナルゲームが入っている。『帝都大作戦』というアドベンチャーと、『ピーチクラブ世界一周クイズ編』という早押しクイズゲームだ。もちろんどちらのゲームも刺激的な女の子が満載だぞ。

アプリケーション
■もものきはうす
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月25日発売
■価格3,800円[税別]

菅沢美佐子の

全国新作予報

季節が変わり、編集部でも風邪をひいている人がめだちます。それにしてもこの編集部、暑ーい。夏は冷房がききすぎて寒いし、冬は暑すぎて気持ち悪いの。これじゃあ、健康な人でもからだをこわすわね。

こ・ん・に・ち・は。菅沢美佐子です。みなさん、お元気ですか？私は風邪をひいてしまい、息がとっても苦しいです。今月は、特集RPGのページでも新作予報が登場します。そのため、ここではRPGをのぞいた新作を紹介していきたいと思いますので、よろしくね。

それではまず、**ソニー**からのお知らせです。昨年から発売が延期されていた『メンバーシップゴルフ』と『PLAYBALL Ⅲ』がついに登場します。メンバーシップゴルフは11月21日発売予定で、なんとパッケージがシステム手帳になっているという、驚異の試み。そのままスコアブックとしても利用できるようになっているから、とっても便利。これなら、今まで待ったかいがあったというものです。

さて、PLAYBALL Ⅲですが、以前『PLAYBALL Ⅱ』というタイトルで発売が予定されていたのを覚えている人も多いのでは。今回、内容を一新し、Ⅲとして改めて発売することになりました。人格データが備わったことで、選手の行動や表情がリアルに再現されるこのゲーム、発売は12月上旬の予定です。

⬆特集ページでは、RPGの新作をご案内いたします。ぜひ、読んでくださいね。

次は、『ベトナム1968』の開発が続行されている**スキャップトラスト**のニュース。11月下旬に『紫禁城』という、麻雀牌を使ったパズルゲームが出ます。麻雀牌を使ったパズルゲーム、と聞いただけでわくわくしちゃうでしょ。Mマガの女性陣が、モニターにくぎづけになる日も近そうです。

パズルゲームについては、**ソフトスタジオWING**からも『エスパイ（仮題）』の発売が予定されています。これは、宇宙人や円盤が登場し、超能力でブロックをくずしていくというもの。全100面という、とてもやりがいのありそうなゲームです。発売日は12月中旬の予定。

さて、次はお待ちかね、**光栄**の新作情報です。シミュレーションが大好きなあなたなら、もう知っていますよね。他機種で人気を博した『維新の嵐』が、ついに発売されます。坂本竜馬や西郷隆盛が生きた幕末の日本が舞台。歴史シミュレーションにRPGの要素を加えた、光栄の新しいジャンルだそうです。11月下旬発売予定です。

続いて、**ビクター音産**の新作予定をお知らせしますね。『ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ』の発売が少し延びてしまいました。今、開発のさなかということで、1月には出るだろうとのことです。ほかには、『湘南伝説』という暴走族が主人公のアドベンチャーゲームが、来年の3月ごろに予定されています。『やじうまペナントレース』の第2弾も企画されているそうですから、楽しみに待ちましょう。

⬆ジャック・ニクラウスが選んだコースでプレイできるなんて、しあわせだなあ。

⬆やっと発売されるソニー『メンバーシップゴルフ』はなんとシステム手帳つき。

⬆シミュレーションファン待望の『維新の嵐』はもうすぐ発売になりますからね。

で、次は**BIT²**からのニュースです。『サウルスランチ』というお昼のメニューのようなソフトが出ます。これは、『シンセサウルス』対応のミュージックデータと、『グラフサウルス』対応のグラフィックデータが、ぎゅぎゅっと詰まったソフトです。ミュージックデータのほうには、いろいろなジャンルの曲が20曲も入っているのです。これでミュージシャンを気取ってみるのも、いいと思います。発売は11月上旬予定だから……あらあら、もうすぐですね。

さて、**バンプレスト**から発売になる『SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記（仮題）』ですが、聞いたことがあるって人も多いはず。ファミコン版で発売されている、シミュレーションゲームです。内容は、ファミコン版とほとんど同じ。キャラクターの人気に劣らず、ゲーム性にも力を入れた、おとなでも十分遊べるゲームです。発売は、来春ごろになりそう。

11月21日に『ウルティマⅢ』の発売を控えた**ポニーキャニオン**では、次のソフト『アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ』の開発に取り組んでいます。原作はテーブルトークRPGで、それを小説化した『ドラゴンランス戦記』をもとに、アクションゲームにしたものがこれ。発売は来年になります。

最後に、**パック・イン・ビデオ**からのお知らせね。12月10日に『ザ・ゴルフ　コース集』が発売されます。ユーザーからの要望が多かったため、それに応えての発売だそうです。今後も、要望が多ければコース集を出していく予定があるということなので、お楽しみに。

それでは、特集のページでまたお会いしましょう。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は10月12日現在のものです。

11月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャルクリスマス号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
10日	●アークスⅡ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/価格未定
10日	●銀河英雄伝説　ボーステック MSX2/2DD/8,800円
21日	●ウルティマⅢ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/8,800円
21日	●メンバーシップゴルフ　ソニー MSX2/2DD/7,800円
21日	●倉庫番パーフェクト　マイクロキャビン MSX2/2DD/6,800円
22日	●プロ野球 ファミリースタジアム　ナムコ MSX2、MSX2+兼用/ROM/7,800円
24日	●アレスタ2　コンパイル MSX2/2DD/6,800円
24日	●ウィザードリィ2　アスキー MSX2/2DD/9,800円
25日	●ピーチ アップ創刊号　もものきはうす MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,800円
25日	●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
上旬	●サウルスランチ　BIT² MSX2/2DD/3,800円
下旬	●グラフサウルス　BIT² MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/9,800円
下旬	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●アウトロー水滸伝 極道陣取り2　マイクロネット MSX2/2DD/8,800円
下旬	●維新の嵐　光栄 MSX2/2DD/9,800円 MSX2/ROM/11,800円
下旬	●紫禁城　スキャップトラスト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●ディスクNG(仮題)　ナムコ MSX2/2DD/4,800円 ●野球道　日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売) MSX2/2DD/7,700円 ●DD倶楽部　T&Eソフト MSX2/2DD/価格未定

12月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション8号(シングルCD付き)　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/2,900円(限定発売)
8日	●サーク　マイクロキャビン MSX2/2DD/8,800円
8日	●ディオス　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
10日	●ザ・ゴルフ コース集　パック・イン・ビデオ MSX2/2DD/3,800円
16日	●あーくしゅ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/6,800円
上旬	●アルバトロスⅡ　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円(予価)
上旬	●PLAYBALL 3　ソニー MSX2/2DD/6,800円
上旬	●ナビチューン　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8,800円
中旬	●銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集　ボーステック MSX2/2DD/4,800円
中旬	●妖魔降臨　日本デクスタ MSX2/2DD/7,800円
中旬	●エスパイ(仮題)　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/6,800円
下旬	●BURAI上巻　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8,800円
下旬	●レナム　ヘルツ MSX2/2DD/8,800円
下旬	●ルーンワース　T&Eソフト MSX2/2DD/価格未定 ●ファイナルファンタジー　マイクロキャビン MSX2/2DD/7,800円 ●気分はぱすてる♡たち　グレイト MSX2/2DD/7,800円 ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円 ●ドラゴンスピリット　ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●SPACE MANBOW　コナミ MSX2、MSX2+兼用/ROM/6,800円 ●SDスナッチャー　コナミ MSX2、MSX2+兼用/2DD+SCCカートリッジ/価格未定

1月発売のソフト

日	ソフト
10日	●ディスクステーション9号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 ●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定 ●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円 ●メタルギア2 ソリッドスネーク　コナミ MSX2、MSX2+兼用/ROM/価格未定

2月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション10号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 ●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円

発売日未定のソフト

- ●対局3連星　マイティ マイコン システム
  MSX2/2DD/14,800円
- ●ワークス グラフサウルス　BIT²
  MSX2、MSX2+兼用/2DD/16,800円
- ●シューティングプロ(仮題)　グレイト
  MSX2/2DD/価格未定
- ●刑事大打撃Ⅱ　ファミリーソフト
  MSX2/2DD/7,800円
- ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン
  MSX2/2DD/7,500円
- ●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム
  MSX2/2DD/7,800円
- ●テラクレスタ　日本物産
  MSX2/ROM/価格未定
- ●ベトナム1968　スキャップトラスト
  MSX2/2DD/価格未定
- ●火星甲殻団(仮題)　アスキー
  MSX2/2DD/価格未定
- ●ワルキューレの冒険Ⅱ　ナムコ
  MSX2/メディア未定/価格未定
- ●ロードス島戦記　ハミングバードソフト
  MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
- ●ジェイルベイツ　BIT²
  MSX2/2DD/価格未定
- ●CRESCENT moonがぁる　アリスソフト
  MSX2/2DD/5,800円
- ●フリートコマンダー　アスキー
  MSX2/ROM/価格未定
- ●第4のユニット4 ZERO　データウエスト
  MSX2/2DD/価格未定
- ●SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記(仮題)　バンプレスト
  MSX2/2DD/価格未定
- ●トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち　スタークラフト
  MSX2/2DD/9,800円
- ●エストランド物語　イーストキューブ
  MSX2/2DD/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

ウーン、季節の移り変わりは早い。外には冷たい北風が吹いている。でも、そんなことおかまいなしに、ビシビシとするどくソフトを斬るのがこのコーナーなのだ！

このままだと徹夜が快感になりそう!?

SUPER大戦略

自分の思いどおりに部隊を操っていき、敵をやっつける瞬間って、ホントに気持ちイイ。やっぱりシミュレーションの王様なのだった。

⬆お馴染みのヘックス画面だ。この六角形上で、各ユニットが戦いを繰り広げるのだ。

ウー、北風が身にしみる。こんな夜は、熱燗に湯豆腐で体をホカホカにするのがいいですなー。これぞ、まさに極楽極楽。鍋物がホントに美味しく感じられる季節になったのだ。ウレシイな！　あとねー、個人的には石狩鍋やカキの土手鍋も好きだな、ホイホイ。

どーも、レビュー初登場の高円寺プラです。のっけから食べ物の話で恐縮してますです、ハイ。いえね、この前旅行で北海道へ行ってきて、食べるものがみーんな美味しかったんで、感激してるんですよ。ぜったいにもういちど行くぞー！　と固く心に決めているのだ。そのときは案内よろしくね、ラメンちゃん。

そういえば、旅行中にドライブしたんだけど、北海道の道ってホントにまっすぐどこまでも続いているんだね。これは、ちょっと感動モンだった。あっ、そうそう、噂には聞いていたんだけど、道路標識で〝牛の横断注意〟っていうヤツの実物を見たのも初めてだった。道の横の牧草地では、牛が走っていたしなー。スゴイ迫力だったぞ。

⬆タイトル画面。これから戦いが始まる。

それから、自衛隊の車輌がけっこう目についた。まっすぐに伸びた道を、自衛隊の車が何台も連なって走っている姿は、ふだんあまり見かけない光景だけに異様な感じがしたのだった。さすが、北海道！　なんて、ミョーな感心をしてしまったわけだ。

で、自衛隊。けっこう強引な話の展開かなって気もするけど、まあいいでしょう、ね。その自衛隊も登場して、ソ連やアメリカ、中国などを相手にバトルを繰り広げるのが『SUPER大戦略』なのだ。フーッ、やっと本題にたどり着いたようだ。

SUPER大戦略は、みんなもよく知っているように、いろんな機種に移植されて、どのマシンでも好

ROM版とディスク版はこう違う！

ディスクドライブ内蔵のマシンがこれだけ普及した現在、同じゲームで、ROMとディスクの両方あるものも出てきたのだ。SUPER大戦略もそのひとつ。ここで、ROM版とディスク版の違いを見ていこう。

まず、いちばん目につくのは、グラフィックだ。普通にプレイしている画面では、そんなに変わりはないが、戦闘シーンは大きく変わった。ディスクのほうが、かなりハデになっているのだ。武器の種類によって描かれる弾道が変化したり、命中して爆発炎上するときの噴煙の上がりかたに微妙な違いがある。

それからユーティリティーの充実が挙げられる。オリジナルの生産タイプの編集や、マップエディットができてしまうのだ。これによって、自分のオリジナリティーを十分に発揮できるようになったわけ。友だちどうし、編集した生産国で、思考をコンピュータに任せて戦いを見守るっていうのも、いいかもしれない。これはオモシロイはずだ。

ROM版

⬆昨年、発売されたROM版。年末年始は、これにハマりまくったよーな記憶があるのだ。

ディスク版

⬆マップエディタを使って、キミだけのオリジナルマップを作ってみてはいかがかな？

調にヒットしている。今年の春には、メガドライブにも移植されたしね。もっともポピュラーなゲームのひとつといえるだろう。シミュレーションというジャンルで見ると、この『大戦略』シリーズと光栄の歴史シリーズは、二大勢力といっても言い過ぎではないのだ。

ここで、シミュレーションのおもしろさを考えてみよう。なぜ、人々はそんなにハマるのか。何時間も、そう、それこそ平気で7～8時間ディスプレイの前に座って、ただ黙々とゲームを進めていく。そんなにハデなビジュアルシーンがあるわけでもないし、ストーリー展開があるわけでもない。それなのに、プレイに熱中してしまう。そこにはどんな魅力があるのか。

ボク個人の体験からいくと、自分の頭の中で考えた戦略を実行していき、それがツボにはまったときの快感っていうのが忘れられないからだと思う。そして、そして、いちばんの理由は、勝利をおさめたときの喜び、それにつきるだろう。SUPER大戦略も、その喜びを得るためにプレイしてるのだ。

でも、好きなゲームだからこそ、あえて指摘しておきたい点がある。まず、いちばん強く感じるのがスピードだ。コンピュータのフェーズの思考ルーチンに、時間がかかりすぎるかなって感じなのだ。それに、自分のフェーズでのオペレーションが、ややモタツキ気味なのも残念。あるユニットを移動させようとすると、移動可能範囲を色分けしてくれるんだけど、グラフィックの書き直しに手間取ってイライラさせられるときもある。また、それをキャンセルしたときにも時間がかかる。スクロールがもう少しキビキビしてもいいかなって感じもするしね。

⬆戦いの末、やっと勝利をおさめたのだ。

ほとんど同じシステムを取っていると思える、システムソフトの『マスターオブモンスターズ』をプレイしたとき、あまりスピードが気にならないってことからも、この点はもう少しなんとかできるんじゃないのかな。まあ、これはROM版の話で、あとから出たディスク版では、よくなっているけど。

それはそうと、最近出たマップコレクションには、新たに30のマップと16種類の生産タイプが収められている。このゲームは、マップや生産タイプを替えることによって、ゲーム展開が大幅に変わってくる。マップコレクションのおかげで、楽しみ方が広がったのだよ。プレイヤーによって、マップによって、そして担当する国によって、ゲーム展開がガラリと変わるってことが、何度プレイしても飽きがこない魅力なのだ。

これは余談になるが、ボクが最近凝っているのが、システムソフトの『大戦略Ⅲ グレートコマンダー』。いままでの、シミュレーションの大前提だったフェーズやターンをなくして（いちおう目安になるものはあるけど）、リアルタイムという要素が加わって、さらにおもしろくなっている。ウン、これがMSXに移植されたらなあ、と期待してるんですけど。

とにかく、このテのゲームをやったことのない人や、兵器にあまり馴染みのない人には、難しく感じられるかもしれない。初めてシミュレーションをプレイするなら、マスターオブモンスターズのほうが入り込みやすいかもね。ファンタジーの世界で遊べるし……。

データ：マイクロキャビン
MSX2、ROM/2DD 8,800円[税別]

評/高円寺プラ
（井の頭線の鼻血男）

マップコレクションでより楽しめるぞ！

この秋登場したマップコレクション。全部で30のマップと16種類のオリジナル生産タイプが入っているのだ。各マップに内容については、'89年の11月号を見てもらうとしよう。

たとえば"Falkland Wars"のマップでプレイするときは、イギリス対アルゼンチンという組み合わせでやれば盛り上がるし、"Iran vs Iraq"は、文字どおりイランとイラクで戦うと、熱くなるだろう。もちろん、アメリカとソ連でもいいけど。

あとはくふうしだいで、もっといろいろな楽しみ方を見つけることができるんじゃないかな。

⬅これはシリアの生産タイプ。

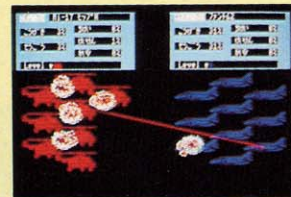
⬅中部地方を舞台にしたマップ。

これできっと勝てるようになるはず！

このゲームには、セオリーというものがはたしてあるのか。本文中でいったように、シチュエーションによって展開がかなり変わってくるから、絶対に勝てる！ といったものは存在しないのかもしれない。ただ、数多くの戦場を体験することで、取るべき戦略というのがしぼられてくるだろう。

まず、マップをよく見て、敵を絶対に侵入させない境界線みたいなものを頭の中に描く。そして、敵との戦闘の最前線をどこにするかを考えるのだ。

そうしたら、ユニットを早くその前線に送りこんでやる。そこでの戦いで、ジリジリと前線を押していけばいいんじゃないかな。うまく補給を行ないながら、戦闘していくといいだろう。敵は消耗戦に弱いからね。

⬆もろに敵とぶつかる最前線なのだ。さて、攻撃をしかけることにしよう。

⬆ブリブリ撃ち落としてしまえーっ。こんなとき、つい力が入りますねえ。

10段階評価

	プラ	林	クル
第一印象	7	6	6
操作性	5	5	5
グラフィック	6	6	8
シナリオ	8	8	8
お買い得度	7	6	7

視覚にビンビン訴えかけてくるんです

夢幻戦士ヴァリスII

続編モノが前作を超えるのはなかなか難しいけど、このソフトはもう完璧に飛びこえちゃってます。強烈なビジュアルシーンにはただただビックリ！

よく、「驚異の完全アニメーション処理！」とか、「映画をもしのぐド迫力ビジュアルシーン！」なーんて宣伝文句がついてるソフトを見かけるけど、そーゆーのに限って実際は思いっきり情けなかったりするよね。ホント、3つくらいのパターンをチョロチョロと書き換えたり、ロパクや目をパチクリさせてるだけで、「完璧なフルアニメーション！」なーんて平気な顔して言い張ってる厚顔無恥なソフトがなんと多いことか。

⬆アクションシーンはひたすらキビシイ。何度もプレイして体で覚えるしかないな。

もっとも、これまではその手のヘボーなアニメーションを売り物にしたゲームだって「パソコンでよくここまでやった」的なほめられかたをしていたもんだ。でも、そんな子供だましが通用するのは狭いパソコン業界の中だけで、世の中ではそんないいかげんなことは認めてくれない。もちろん、流れるようななめらかアニメーションをご家庭のパソコンで再現することなんかできっこないだろうけど、だからといって「パソコンだからこの程度でいい」なんて論理は成り立たないと思うんだな。どーせまともに動かせないんだったらはじめっからやめときゃいいのにねん。

⬆最終面というからには難しいのが当たり前だが、それにしても死ぬほど難しい。

そんなこんなで、この『ヴァリスII』のハデな宣伝文句を見たときも、はじめのうちはゼンゼン期待していなかったんだけど、これがまた見事に予想を裏切ってくれた。

⬆ごく普通の女子高生・優子が大活躍しちゃうウレシハズカシアクションゲーム。

『ヴァリスII』のビジュアルシーンはスゴイ。いや、〝スゴイ〟っていうよりも〝うまい〟って感じかな？とにかく、これまでのソフトのビジュアルシーンとは一線を画したデキなのだ。見ていて不自然さはほとんど感じさせない。じつにダンドリよく、軽快なテンポで流れていくんだよね。

見応えバッチリのビジュアルシーン！

本文でも触れたとおり、このゲームのビジュアルシーンはなかなかのスグレモノなのである。超難しいアクションステージを必死こいてクリアーすると、そこはもう魅惑と悦楽のランデブー。おーっ、動く動く。こいつはスゴイ。けっこう長い時間上映(?)されてるんだけど、スムーズにテンポよく進行するので、ぎこちなさや不自然さなんかはほとんど感じさせない。それに、思わずドキッとさせられるような迫力あるシーンや、ファンサービスの生ツバゴックンウハウハお色気シーンがコンニチハしたりと、随所に凝った演出効果がなされているもんだから、見ていてもなかなか飽きがこないんだよね。とりあえず、機会があったらぜひ見てみよう。けっこうイケルぞ。

徹底追及

これが妥当? 最近のゲームソフトのお値段

さて、『ヴァリスII』の価格は消費税別で8,800円。今ヒットしているソフトの価格帯がだいたい7,000円から10,000円程度ということを考えると、だいたい相場どおりといえる。でも、冷静に最近のゲームソフトの値段を考えてみると、購買者の年齢層からいってもちょっと高すぎないかな? と感じることがある。ハッキリ言って、中高校生の収入でゲームソフトをまともに買うのはかなりキツイと思うんだよね。

ゲームソフトの価格が下がらない理由として、ソフトメーカー側は、
①開発期間が長く、費用がかさむ。
②レンタルや違法コピーのせいで、正常な流通が阻害される。
③まだ市場が小さく、利益が少ない。
なんてことを主だった理由としているけど、ユーザー側としてはまだまだ納得できないよね。意見がある人は編集部まで手紙をくださいな。

⬆超低価格で新しいジャンルを確立した、コンパイルの『ディスクステーション』。

⬆流通機構を簡略化して低価格化を狙う、ソフトベンダー"TAKERU"のソフト。

⬅『ヴァリスII』のディスクをコピーするとこんなメッセージが現われる。どのメーカーも違法コピー対策には苦労しているようだね。レンタルや違法コピーは許されないことだ。

ビジュアルシーンは、アクションステージをひとつクリアーするたびに現われる。けっこうボリュームがあって、長い時間えんえんと映し出されるんだけど、見応えはなかなかのもの。「パソコンだから」なんて考えを抜きにしてもちゃんと視聴に耐えるレベルなのだ。

別に全編をとおして完全なフルアニメーション処理をしているというわけでもないし、アッと驚くような仕掛けがあるわけでもない。しかし、それでいて十分見応えがある画面に仕上がっているのは、さりげないまばたきひとつにしろ、画面のスクロールやフラッシュにしろ、それぞれが細部までよく計算されていて、絶妙なタイミングでビシッ！ と表示されるからだろう。ホント、すみずみまで小ワザがピリッと利いていて、まさに職人芸って感じですな。じつによろしい。なんて、ちょっとほめすぎですね。いかんいかん。

そうそう、ビジュアルシーンの話ばっかり書いて、アクションステージのほうにはまだ触れてませんでしたな。こっちには少なからず文句があるぞ。

アクションステージのほうも、決してデキが悪いというわけじゃーありません。MSX2でカラフルなデカキャラを縦横無尽に動かしつつ、画面を全方向にスクロールさせるなんてワザは並の芸当じゃできないよーん、とMマガのプログラマーも申しておりました。うん、確かに技術力はスゴイ。

でも、無理をしてるぶんスピードがトロくなっちゃってるのがイタイ。おかげで爽快感がもうひとつなんだよね。それに、カッコいいビジュアルシーンを見るための試練とはいえ、難易度も少し高すぎるんじゃないかな。ボクとしてはもっとやさしいほうがいいと思うんだけど……。あと、ゲームシステムにイマイチ新鮮味が足りないような気がするな。アイテムや武器の種類は増えてる点以外は前作とあんまり変わってないみたいだし、もうちょっと新しい要素が入っているとよかったのにねん。

まあ、豪華なパッケージをつけたり、イメージガールの募集をしたりと、話題にはことかかないソフトだよね。細かいところまで妥協せずにしっかりと作ってあるし、いかにこのソフトに力を入れているかがよくわかる。日本テレネットの気合が感じられる一本だぞ。

データ：日本テレネット、MSX2 2DD、8,800円［税別］

評/フォーマット林
(マイケル・モンローはイイぞ)

衣装で変わる防御力!

パジャマ

前作ではセーラー服を着て暴れまくった優子だが、今回はさらにエスカレートして、なんとパジャマやブレザーなど、制作者の趣味の世界をかいま見せてくれるような、ヘンなコスチュームで立ち回りを見せてくれる。

それにしても、キワモノのスーツで暴れる優子はたくましいですな。これで、あとは弥生がくれば完璧だな。あ、違うか。

セーラー服

ハイパースーツ

10段階評価

	プラ	林	クル
第一印象 ●	7	6	7
操作性 ●	6	5	7
グラフィック ●	8	7	9
シナリオ ●	6	6	7
お買い得度 ●	6	6	7

ユーザー泣かせのゲームでありますね

琉　球

最近はジャンルはおろか、面白いのか、それとも つまんないのかすらわからないゲームがある。 そんなゲームは外人の目にはどう映るのか。

アディオース。おっと、ここは日本ですね。それじゃあ……。おひかえなすってです。ワタシ、日本のゲーム事情に関心を持って以来、今日のゲームのありかたについて考えておられまする、日系メキシコ人のクルバサ・デル・アミーゴと申しますです。ワタシはあいにく日本語が不自由なので、ヘンな表現なぞござりまするると存じますが、あまり深く追及せんといてくださいまし。ごきげんうるわしゅう。日本人はあいさつを重んじますので、なにとぞです。ではワタシのレビューをつかまつるぞ。

ワタシが生まれて初めていたすレビューは『琉球』なるゲームでごわす。このゲームはポーカーをたたき台にしたパズルゲームなんだそうです。悪いけどワタシは、メキシコでは右に出る者がいないと言われるほど、ポーカーはバッチリです。グーです。メキシコはおろか、チリやブラジルあたりでは、〝フルハウスのクルバサ〟と呼ばれておりましたです。マフィアからもお誘いありました。だからもってこいですよ。

ところで日本では最近ジャングル、じゃありませんね、ジャンルがよくわかんなかったり、パッケージに書かれてあるジャンルに小首をかしげてしまうゲームってありますよね。たとえば『上海』なんかはパズルゲームみたいに言われていますけど、ワタシにはただのテーブルゲームにしか思えないのですます。パズルにしては運の要素が強すぎますし、考えるとしても「白はもう2枚取ったから」というふうに、記憶をたどる程度だしね。あんまり洞察力が必要じゃないでげしょ？　まあ、仕方なくパズルという枠にむりやり突っ込んだというイメージですね。ワタシそう思います。『テトリス』だってパズルのような気がしないのだよ。あれなんか完全にアクションゲームでしょう。結局は偶然性の蓄積物だし、頭より行動力のほうにウエイトがかかってるしね。

ワタシとしては、ジャンルはどうでもいいのですだ。面白ければいいんだものね。関係ないでしょ、ジャンルって。でも、分類しなくてもいいというわけにはいかないと思いますので、もうちょっと、ユーザーが納得するジャンル分けをしてほしいと。パズルだけでなく、RPGやアドベンチャー（このふたつはとくに分類がデタラメですね。どうにかしてくださいで候）にもいえるので、考えてくれたまえ。『琉球』もしかりです。パッケージでは〝ハイパーパズルゲーム〟なんて書かれてますけど、うーむ、メキシコ人にはわからんです。意味が。ハイパーって、なんなんでしょうか。誰か教えてくださいまし。音の響きはシャレてますけどね。ハイパー。いいね。はいぱあ。ひらがなだと情けないぞ。すまぬ。

⬆異国的雰囲気漂うグラフィックがプレイヤーを不思議な気持ちにさせるのだです。

⬆カードを落とすという点や画面構成があのゲームっぽい。意識してるのだろう。

琉球談義
中村ジャムの場合

『琉球』ですかあ。最初のころはひゃあひゃあ言いながらプレイしてたんですよ。偶然にもいい点が出たんで、「ん、こりゃいけるな」なんて大きな勘違いをしたままいい気になってたんですけどね。それも長くは続きませんでした、やっぱり。

私の敗因はなんといってもアレです、フラッシュに頼りすぎたってこと。フラッシュって序盤戦ではわりと有効な手なんなんだったんだけどなあ。ちぇ。もうちょっと根性があればがんばれたかも。申しわけない。

⬆琉球の記事担当編集者。女なり。

⬆いえーい、フラッシュばっかりだぞー。ゴーゴー！　本当にそれでいいの？

ちょっとブレイク

パズルゲームではよく〝小休止〟としてコーヒーブレイクが用意されていますよね。このゲームでもあるんです。沖縄の景色を取り込んだ、シブいグラフィックが表示されるんですの。でも、あまり日本っぽくないですね。日本の街って、自動販売機と電話ボックスが絶対あるというイメージしかないもんで。日本の新たな一面を発見せり。

⬆日本というより、東南アジアをホウフツさせますね。ところでホウフツって何？

では、琉球のゲームをじっさいに遊んでみた感想とか、意見とかをこれから書き綴ってしんぜよう。

最初に遊んでみた感想ですが、けっこう新鮮でしたよ。普通カードを使ったパズルゲームというと、パズルというよりも、占いみたいな仕上がりになりがちでやんしたでしょ。その点、琉球はよく練られてますね、ゲーム構成が。ポーカーのシステムを広げて、1次元だったものを2次元にしたのがスパイシーですと思った。ゲームセンターにあるスロットマシンのようでもあるなと確信つかまつった。

ばってん、それだけな気がしないでもないです。たしかにこのゲームはポーカーという土台を最大限に生かしたゲームです。が。それだけなんですね。

ポーカーはかなり昔からあったゲームです。それも世界各国で愛され、親しまれてきたカードゲームです。前にも書きましたが、ワタシはメキシコでポーカーを覚え、街のゴロツキと牛を賭けてポーカーゲームをしていました(編注:あとで問い詰めたところ、どうやらハッタリらしい)。いずくんぞ、ポーカーは時代と一緒に変わり今の形になったのでしょうね。でしょう。そんなゲームをアレンジするのはすごい難しいです。それこそ生まれたばかりの赤ちゃんに「さあ歩いてみろ」と言うくらい難しいのではなかろうか、と思案するのです。

あと、ギャンブル性の問題もありまする。ハイパーがどうの、パズルがこうのと言ってみても、結局はポーカーだから遊んでいても心の臓がドキドキしない。まあ、これは点数を競うゲームであって、勝ったからごほうびが出るなんてことはない。でも、ポーカーだから点数の重要性よりもなぜか役が第一になっちゃうのココロ。いい点数を出すよりも、フォーカードを決めたほうがスカッとするもん。

個人的な意見を掲げてまいりましたが、よくわかんない点があるんです。それほど面白くないのに、なぜか遊んでしまうです。べつに仕事じゃありませんのに、ハッと気がついたらMSXに向かって琉球をやっとる。これって、どうしてでしょうかね？　それも、1時間2時間なんてザラでげす。……わかんない。魅力といってもここ！とは言えずだし。あ、もしかして音楽？　あの単調なメロディーがワタシのソウルを刺激するのかも。沖縄民謡独特のあのリズム。あれを求めて遊んでいるってか？

そう言えば！　知らねーうちに口ずさんでる自分に疑問を持ったこともあったような気がしないでもない。無駄な音をなくしたミュージック。だめだだめだ、これからバンジョーの練習をしなくては、と心の中で思っていても、体がほしがる。値段が安いから買ってはみたものの、そんなわけのわからん力でワタシを引きつける琉球がだんだん憎く思えてくるわ。

……我、心得たり。まさしくあれは催眠術なめり。一種の暗示とみた。よし、それならば心を無にしてしまえ。だ、誰だ、そこで琉球をしたしてる輩は!?　即刻中止しなすって！　そのミュージック、聴きとうないわ。きしょうめ。早くどきなされ。しからずんばリセットボタンをば。も、もういいわあ。毒を食らわば皿まで。どうにでもなっておくんなまし……。あ、ジョーカー。ラッキーなり。

データ：アスキー、MSX2/2＋ 2DD、4,800円[税別]

評/クルバサ・デル・アミーゴ（日本語勉強中のメキシカン）

⬆考えるのがヤな人は、こちらのオープンモードがよろしいかと存じますです。

琉球談義
高橋ピョン太の場合

こんにちは、ただ今紹介にあずかりました琉球です。いやー、照れるなぁ。琉球といえば、休んでいても給料がもらえちゃうってやつだろー。いいよなぁ。あっそりゃ有給だな。あれだ、ほらなんだ、きゅうりにミソをつけて食べるやつだ。えっ？　それはもろきゅうか。わりい、わりい。俺、本当はステゴザウルスなんだ。そうそう恐竜だね。わるいけど琉球なんて知らないんだ、ゴメン。それなら友達の、せんだくんに、聞いてみてくれ。那覇、那覇って奴だ。

⬆ログインなる雑誌にいる。知ってる？

⬆おやじー、ちゃんと真面目にプレイしろってんだー。ラブミーテンダー。

⬆音楽はいいけど、グラフィックはちょっとねー。仕方がないのかもしれぬが。

⬆ジョーカーをどこで活用するかがカギだ。カギといえば宍戸錠が思い浮かぶぞ。

琉球談義
ガスコン金矢の場合

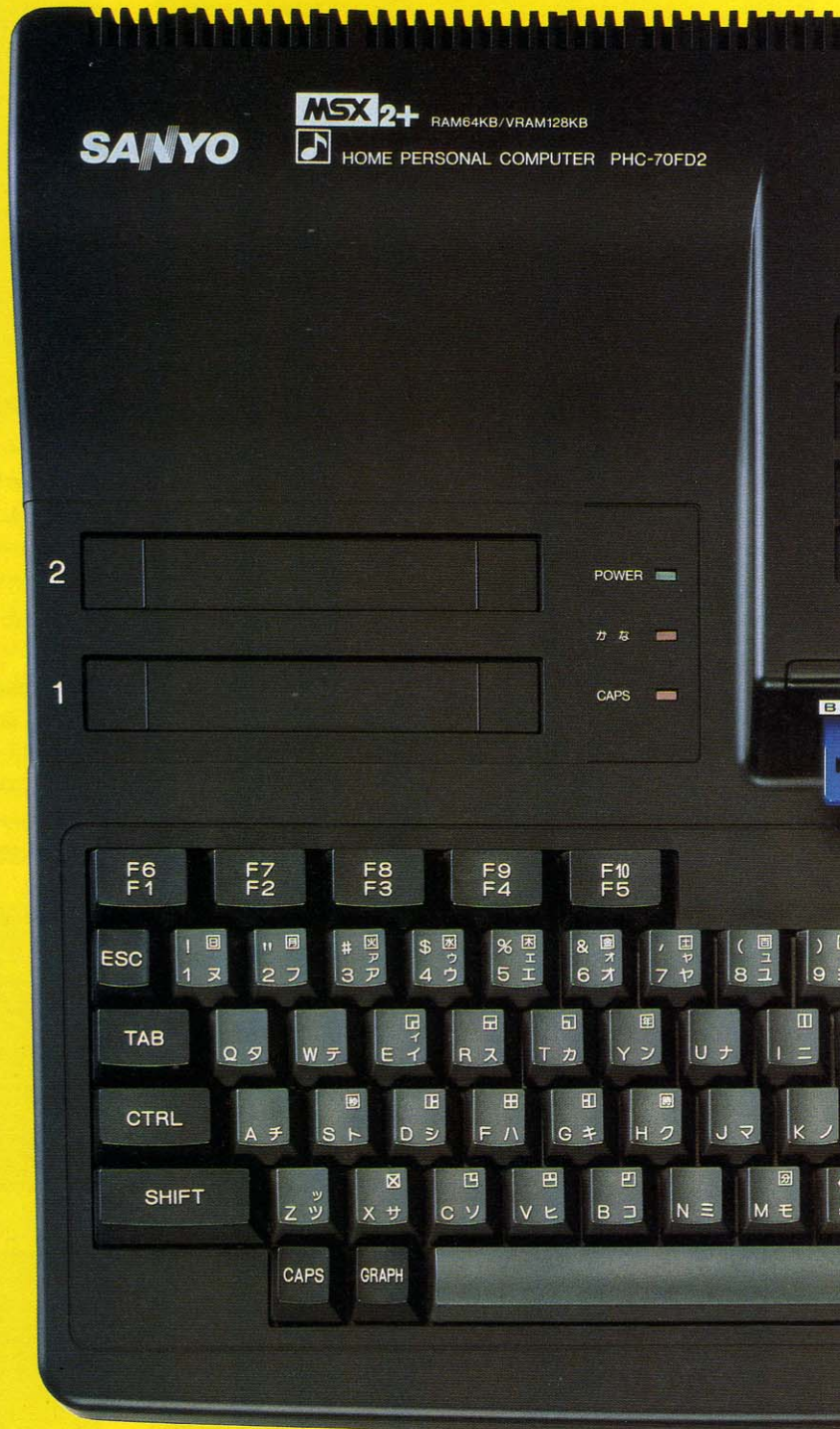
面白いですよ、『琉球』は。ルールは簡単だし、一度遊び始めると、のめり込んじゃう魅力があるでしょ。『琉球』をプレイしてつくづく感じるのは、〝素材を生かした料理のうまさ〟ってとこかな。ポーカーは昔からあるゲームなわけで、それをグラフィックと音楽で味つけして、沖縄風味にしたってカンジ。

なんてったってハイパーパズルだもんな。バーボンも好きです。えっ、それはハーパーですか。んじゃ、目の離れた魚のような両性類は……？

⬆琉球に詳しい。気も若いし。余計か。

⬆ほほう、けっこう真面目にプレイしてますね。プレイヤーの鑑だと思う。

10段階評価

	プラ	林	クル
第一印象	7	6	7
操作性	7	8	7
グラフィック	7	5	6
シナリオ	5	5	5
お買い得度	6	6	7

人と・地球が大好きです

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ.!!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

PHC-70FD2

標準価格87,800円(税別)

シングルドライブの、70FDもヨロシク。 MSX 2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

PHC-70FD

標準価格64,800円(税別)

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145

東京営業部:☎03(836)3871 中部営業部:☎052(582)6123 近畿営業部:☎06(443)5140
北海道営業所:☎011(271)6470 東北営業所:☎022(267)3681 新潟出張所:☎025(284)2025
北関東営業所:☎0276(63)8719 神奈川営業所:☎045(731)3172 静岡営業所:☎0542(63)2005
北陸営業所:☎0762(38)9811 京滋営業所:☎075(682)2341 神戸営業所:☎078(682)0681
岡山出張所:☎0862(73)7341 中国営業所:☎082(243)9120 鳥取出張所:☎0857(27)8120
四国営業所:☎0878(34)7699 松山出張所:☎0899(73)9666 九州営業所:☎092(291)6270
大分出張所:☎0975(43)0991 熊本出張所:☎096(358)3691 鹿児島出張所:☎0992(55)6305

SPACE MANBOW

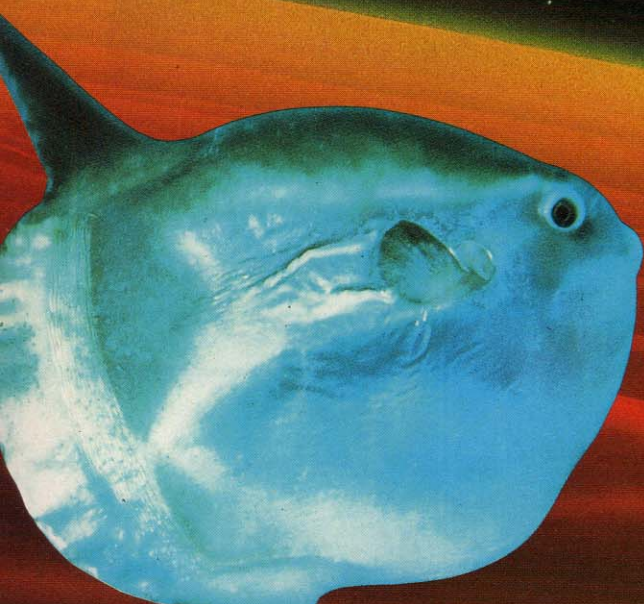
スペースマンボウ

今、グラディウスを超える次代のシューティングが誕生しようとしている。

底なしの奥深さ、未体験のバトルフォース。

まったく新しいジャンルに突入する。

開発プロジェクトは最終カウントダウンに入った。

(12月発売予定 MSX 2,2+ 6,800円)

シューティ

「SDスナッチャー」12月発売予定 9,800円(税別) MSX 2,2+ ディスク+ S·C·C カートリッジ

ングに突然変異。
ナミ株式会社
●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。
社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

DOWN Not PROGRAM ROAD

LINKS PROGRAM GAME

ゲーム・プログラム・打込無用

EASY & SPEEDY

リンクスだから 打・込・無・用

ユウキ君の場合

平成1年12月25日月（曜日）

天候 晴　温度 18℃

（今日の予定）

（今日の約束ごと）

毎日、規則正しく、予定をたてて、時間を大切にし、有意義な冬休みをすごそう。

リンクスで、ゲームをダウンロードして、打ち込みの時間をなくす。

目標

今日はプログラムゲームを、30本、セイハするゾ！

今日一日の感想

ボクは時間を大切にするために、ゲームはリンクスにまかせた。ダウンロードがまた早い！カップラーメンより早いです。だから、このフロッピーには、100本くらいのゲームがつまってます。ちょっとだけ友達に見せたい！これが優越感だとおもいます。リンクスのおかげでこの冬休みは、タイクツなしだとおもう。

通信欄

（父兄／先生方より）

ユウキ君、リンクスするってMSXとリンクスモデムがあれば、だれでも、すぐできるのですね。先生もやってみようと思います。

その他の通信欄

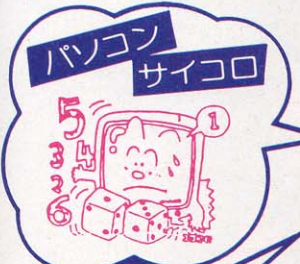
もうひとつ、おすすめなのは、MSXが100倍くらい楽しくなる「チャンネルφ」です。リンクスに入いると、毎月「チャンネルφ」ブックが送られてくるので、楽しみです。

マサシ君の場合

※リンクスモデムNT-300（標準価格¥14,800（税別））を、12月7日までなら¥9,800（税別）で、販売しています。

リンクスについてくわしく知りたい方は、資料請求券を送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町ナショナルビル3F
日本テレネット㈱「チャンネルφ」係

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
暗号作成&解読
ニックネーム投票集計
キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで楽しもう!
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(200)5713

GAME ARTS

FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク　―テグザー2―

4年前，宇宙船レイピナと最初の接触(FIRST CONTACT)をした
謎の小惑星ネディアムが，太陽系に出現！
「ファイアーホーク」は，ネディアムの侵攻を
食い止めることができるか!?

攻撃を開始する前に演習ステージで基本的な操作を学ぼう！教官が親切に教えてくれるぞ！

ファイアーホークのレーザーは自動照準！　敵がたくさんいても，一瞬で撃破できるぞ！

前作にくらべ，はるかにパワーアップした磁力線発生装置！強力な磁場を発生している！

ネディアムの中枢ブロックをめざし，地下深く進んでいくファイアーホーク！

好評発売中　■MSX2(2枚組) 　標準価格7,800円(税別)

イラスト・末弥　純

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください。入金確認後，ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。（氏名には必ずフリガナをお書きください。また送料は無料です。）　住友銀行池袋支店，普通口座1102614

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

© 1989 T&E SOFT

黒衣の貴公子

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。
たとえ神々でさえ例外ではなかったという。
これから語られるイア＝ルーンワースの物語は、絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。
それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の、ほんの一部でしかないのだが……。

ハイドライド3から2年……。空想の真実を求めて、感動の神話が始まる!

何気なく読み始めた一冊の本を、いっきに読み終えるあの爽快感。心に刻まれたいくつもの出来事、物語の舞台となった空想の世界、さまざまなキャラクター達、多くの感動を与えてくれたストーリー………。
ささいなことで始まった冒険が、知らず知らずのうちに導かれていく。そして、目の前に繰り広げられる新たな謎。
一冊の本、一本の映画……。そして一作のＲＰＧ！やり始めればもう感動の嵐。創られた世界は現実と区別がつかないところまで、イメージは膨らんでいく。
そんなゲームを期待しているユーザー諸君。
君たちの期待を超えるＲＰＧの集大成がついに誕生する‥‥。
マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン？どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。
「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。
ＲＰＧ戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。
開発総監督・ゲームデザイン／内藤時浩、シナリオ／吉川泰生、グラフィック／三浦かよこ‥‥。

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPGルーンワース 第1弾『黒衣の貴公子』新発売!!

12月中旬発売予定!
●MSX2／MSX2+
●PC-8801mkⅡSR以降

T&Eマガジン23号発行中!『遥かなるオーガスタ』・『ルーンワース』の特集2本立――!!

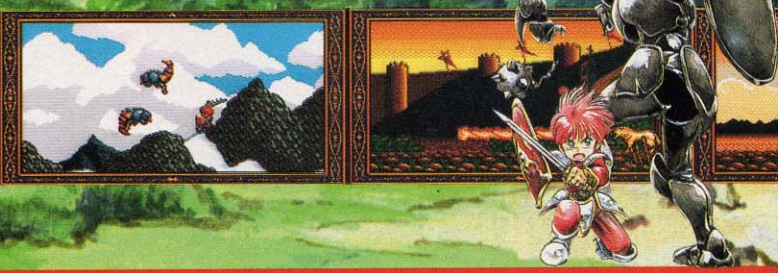
★T&E SOFTの最新情報が わかるテレフォンサービス
☎名古屋052-776-8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.23ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.23 請求券 MSXマガ12月号

'89総合カタログ 請求券 MSXマガ12月号

Falcom
ワンダラーズ フロム イース
[イースIII]
Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom
MSX2/2+ 3.5″2DD(5枚組)
RAM64K、V-RAM128K以上必要
各機種8,700円(税別)
好評発売中!!
O.V.Aイース 発売決定!
11月21日第一巻「序章」
12月21日第二巻「ハダルの音」
各章約25分/カラー/STEREO/Hi-Fi
価格4,500円(税込)
通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、
お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714
日本ファルコム株式会社 Falcom
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
ワイ エス イースは、日本ファルコム株の登録商標です。

The Art of Visual Stage

優越のXak

■オープニング&エンディング

アニメーションをふんだんに使ったMSX2専用のオープニングで始まります。そして音楽も今までより新しい曲が、数曲追加されました。エンディングもMSX2専用に感動的に新たに制作。

■グラフィック

MSX2用に新たに書き起こしたグラフィックは高精細モードを使用し、今までのRPGを越えた美しさ。その上、16色表示になってよりいっそう深みのある色合いに仕上がりました。

■スピード

美しいフィールドを移動する8方向スクロールは、ゲームをスムーズに進行させるスピードを実現しました。さらにキャラクターには個々に個性のある動きとスピードを持たせました。

■メッセージ

会話がバラエティー豊か。メッセージ数が多いので、会話だけでも十分楽しむことができます。

■レイアウト

ゲーム画面はMSX2専用に作り直しました。ステータスや現在の装備を常時表示することによっていっそう見やすく便利になりました。

■サウンド

編集部絶賛!! 新サウンドドライバーによって今までMSX2で聞いたことのないような高音質。もちろんFMミュージック対応なのはもう常識です。

MSX2 MSX2 +3.5"2DD
MSX MUSIC対応
FM音源(内蔵PSGにも対応)
S-RAM対応 (要VRAM128K)

■ジョイスティックで全操作可能!!

¥8,800(税別)

マイクロキャビン®

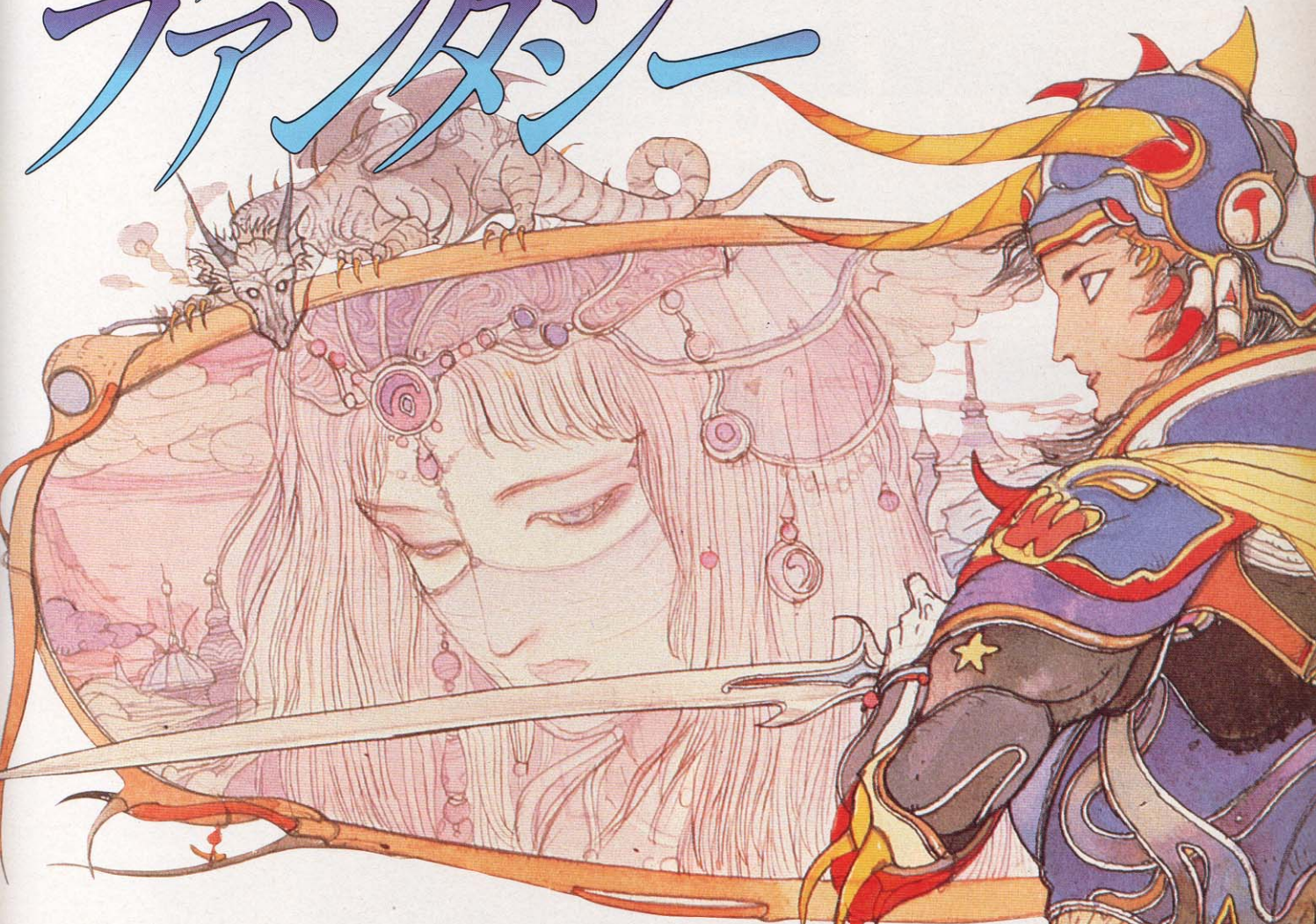
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

不気味な生臭い息遣いが、その鼓動と共に高鳴り始めた。
しかし、それは何処からとも、何者のともつかない。ただ深く、妖しい地の果てからのような…そして、卑しく、恐ろしい魔物のもののような
存在の不確かな、ただならない奇妙な気配。取り囲む空気さえが執拗にまとわりついてくる。
今、何かが変わろうとしている。この美しく平和なウェービス国に何かが起ころうとしている。
早く行かなければならない、手遅れになる前に。さあ一刻も早く、この国を救えるのは、神の末裔である君だけなのだから…。

12月8日進発売!

STAC Software Technology & Communication

◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により処罰されます。

MSX マークはアスキーの商標です。

ファイナルファンタジー
©SQUARE
4人の戦士の旅が、今始まる。
長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われたとき、4人の光の戦士が現われると……。
■美しく、広大なフィールドに展開する感動のストーリー。
■アニメーションを導入した戦闘シーン。
■スーパーアイテム「飛空艇」によりスピーディーな展開。
■FM音源対応による迫力のサウンド&効果音。
MSX2 MSX2+ 12月新発売 ¥7,800(税別)
3.5"2DD(要VRAM128K)
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
Perfect
倉庫番
© THINKING RABBIT INC.
11月21日発売予定!!
MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K)
¥6,800(税別)
PC-98、88、X1(ターボ兼用)、X68はシンキングラビットより発表されます。

戦闘準備完了！
1989年、アレスタ復活！

VF-80286：LENGTH16.7m：WINGSPAN10.31m：HEIGHT 5.37m：WEIGHT26.7t：POWER PLANTグリーンメイルv/stol 12,500kg：MAXIMUM SPEED M=4.5：CREW×1

NEO BIO CYBER SHOOTING

ALESTE2

ILLUSTRATION：KEI FURUTSUKI ©1989 COMPILE

2月8日発売　DS♯8 ■DS1周年記念特別オリジナルCD付き!! ■

Disc station ディスクステーション 8号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応

2枚組 2900円
（表示価格に消費税は含みません）

● ウルフチーム／斬～ZAN～（先取）● ファミリーソフト／韋駄天いかせ男～妻子に逢いたい～（先取）● ゲームアーツ／サムシリーズ（サムズフォーエバー）● コンパイル／連載シューティング・ブラスターバーン第1話／BGV／デフォルメKIDS5● 徳間インタメディア／MSXファンコーナー● アスキー／MSXマガジンコーナー● 電波新聞社／BASICマガジンコーナー…etc.

バックナンバーのお知らせ

DS♯0	980円	DS♯7	1,940円
DS♯1	1,980円	DS♯SP1（春号）	3,980円
DS♯2	1,980円	DS♯SP2（初夏号）	4,800円
DS♯3	1,980円	DS♯SP3（夏休み号）	3,880円
DS♯4	1,980円	DS♯SP4（秋号）	3,880円
DS♯5	1,940円		
DS♯6	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円

● 表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋3%と送料210円（速達なら120円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS♯0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。

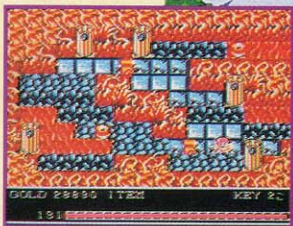
スーパーリアルタイムアクションRPG

シルヴィアーナ

～愛いっぱいの冒険者～

大好評のファミコン版がいまMSXに!

不治の病に倒れた母を助けるため、治療薬を捜し求めて旅に出るシルヴィアーナの愛と冒険の物語。

主人公シルヴィアーナは母と町外れの丘で幸せに暮らしていたが、ある日、母が不治の病に倒れてしまった。シルヴィアーナの必死の看病も空しく、母の容態は悪くなる一方であった。ところがある時、その病気を直すことができる人がいるということを町の長老から聞きつけた彼女は、母を助けるためその人を捜しに旅に出ようと決心した。果たしてシルヴィアーナは不治の病から母を救うことができるのであろうか。

■複雑なコマンドが一切不要の、リアルタイムアクションRPG。マニアの人はもちろん、初めてRPGをプレイする人にも満足のいくシステムです。
■200画面のマップ+20以上のダンジョン。広大な舞台には数々のミステリーが隠されており、アクションファンタジーの世界を深めています。
■アニメ感覚の超かわいいオープニング&エンディング。もちろんゲーム中に登場するキャラクターも敵、味方を含め、かわいいものばかり。
■FM音源でMSX2+に対応。FMパックでもFM音源をお楽しみいただけます。

好評発売中!

MSX2 MSX2+［FM音源で対応］
3.5インチ2DD（VRAM128K以上）■¥7,800（税別）

MSX2はアスキーの商標です。

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、楽しいストーリー展開をもったトーナメント。ゴルフゲームの決定版登場!

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。スキンズ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

(VRAM128K以上)
3.5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚必要
■MS-22 ■¥6,800(税別)

企画・開発・発売元 株式会社 パック・イン・ビデオ

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料
〒104 東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォービル6F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部 (03)5565-873

■Illustrater: Hitoshi Yoneda ■Sound Producer: Keishi Yonuo ■Sound Creater: Izuru Aki

悪夢は終わっていない。

かつて世界は邪教神と悪魔とが人々を震撼させていた。
しかし、この地に住んでいた魔法族・レナムが邪教神を倒し、
人々に平和を与えてくれた。
それから1500年。
人々は戦いを忘れ、
レナム一族が消息を絶ったころ、
邪教神バーディスが復活しようとしている。
レナムの力、と
聖剣ソルそして……
邪教神を倒す術を求めて、
ソード・マスター：リーク・ラ・ウェルは今、旅立つ。

SWORD OF LEGEND Lenam

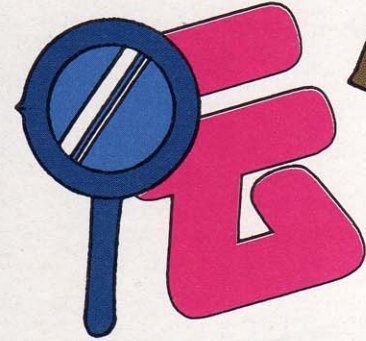
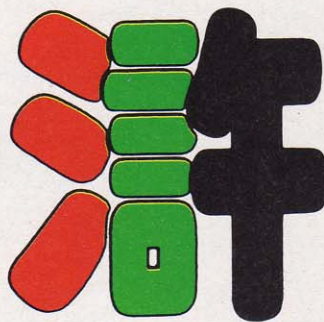
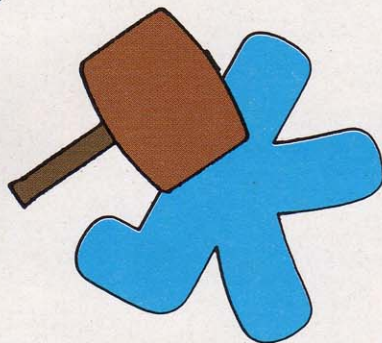
―レナム―

12月中旬発売決定

●壮大な世界で繰り広げられるRPGの要素と、奥深いストーリーが楽しめるAVGの要素がドッキング！
●幅広いゲーム展開が楽しめる！
1 キャラクター同士の会話等のストーリー展開とモンスターとの戦闘シーンはそれぞれ異なるコマンド・システムを採用。
2 ストーリー展開でのキャラクターの移動はワールド・マップが表示。
●今までにない臨場感溢れるBGMが感動させる、先進のMIDI対応音源搭載！

※画面は×68000のものです。

アドベンチャー・ロールプレイング・ゲーム《レナム》
■MSX2/2+(VRAM128KB):3.5"2DD/FM PAC2対応/マウス対応
■X68000:5" 2HD/Roland MT32 ※MT32を使用する際はCZ-6BMIが必要です。/マウス対応(キーボード入力は不可)
■PC-98(Vシリーズ以降要メモリ640KB):5"、3.5" 2HD/FM音源対応/Roland MT32/マウス対応(キーボード、ジョイスティックも可)

株式会社ヘルツ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本ビル3号2F
TEL:03(371)-3012 FAX:03(369)-4071

メチャたのしいゲームが、できたぞー!

■この画面は、開発途中の物なので製品とは異なる場合があります。

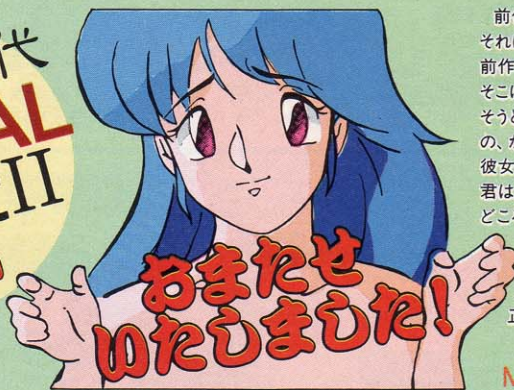
いままでのシミュレーションゲームにありがちだった、難解で煩雑な操作手順を、親しみやすく分かりやすいシステムにシェイプUP!すっきりとしたそれでいてゲーム本来の面白さを損なわないアレンジ!。

好きなんだけど「自分の命令を実行して、相手の出方を待つのが、うっとうしい!」なんてストレスをためていたシミュレーションファンの君に贈る〝スーパーリアルタイム・ウォーシミュレーション〟、これはもう驚きの早さ!もたもたしていると先手をとられるぞ!

そのうえ、とにかくメチャクチャかわいい2頭身キャラが、大あばれ!パソコンのシミュレーションゲームといえば、無味乾燥な数字とシンボルの世界という常識を、マイクロネットがアレンジするとこんなに楽しくなっちゃう。

さらに、ゲーム中いたる所にちりばめられた、10数曲以上のウキ・ウキ・ミュージックが、楽しさをより強力にパワーアップ。

ガンバレこれは息切れするほど面白い

メディア:MSX2以降の機種対応、ディスク
ジャンル:シミュレーションゲーム
価　格:未定

前作『麻雀狂時代SPECIAL』は、それだけで終わってしまえる麻雀ゲームでは、なかった。
それは のちに麻雀神話とも呼ばれる物語の序章(プロローグ)だった。
前作では、西暦1987年某月某日、とある町の片隅で麻雀大会が開かれておりました。
そこには強豪雀士にまじり、この物語の主人公(君が、名前をつけて!)も自分の腕前を試そうと出場しておりました。 なみいる強豪に勝ち抜き、ふと気がつくと応援に来ていたはずの、か・か・か・か・彼女がいなーい!。
彼女のなまえは今日子ちゃん。どうやら彼女は、誘拐されたらしい!。
君は、ジャン荘を回って情報をあつめ(ジャン荘では 賭麻雀で情報を得る、君の腕のみせどころ)やっとのことで彼女のいるところがわかったら、なんてこったい!強豪達がまっていた。
やつらに勝たなきゃ今日子ちゃんを助けられない!。君は、彼女を救うことが出来るか?
おたのしみは勝ち抜いてから!。
ジャン荘の対決では、麻雀狂時代SPECIALの由緒正しき流れをくんでおり、もちろん正統 四人対局麻雀は、バージョンアップの強力思考ルーチン。

MSX2用ソフト開発中!

GRAPHIC TOOL
GABAN MSX2
がばん
マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5″2DD……………………9,800yen

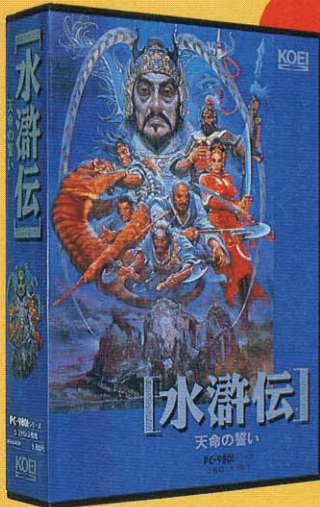
普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

[水滸伝]
天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！
火計・妖術飛び交う戦場で、
反骨の英雄達の繰り広げる、驚天動地の一大活劇。

- シナリオ2編
- 最大7人までのマルチプレイ方式
- 登場人物255人。小説をもとに作成した400ラインの顔グラフィックス

- 季節により異なるHEXの地形
- 川の流れを利用した戦術
- 妖術や火計など多彩なHEX戦用のコマンド

MSX2
4メガROM版
好評発売中

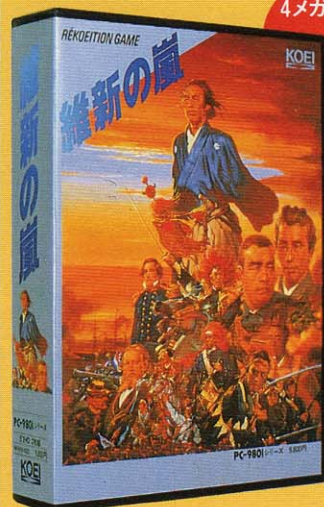
- MSX2(4メガROM版)：11,800円／MSX2(ディスク版)：9,800円
  withサウンドウェア(CD付)：14,200円、12,200円
- ハンドブック：1,860円(税込み) ●サウンドウェア CD：2,900円／テープ：2,600円

RÉKOEITION GAME

維新の嵐

夜明け間近の幕末ニッポンを、思想を武器に闊歩した、
坂本龍馬、西郷隆盛ら、信念の男達。
彼らが生きた、まさに嵐のような青春を、
いま、コンピュータで体験する。

- シナリオ2編
- 坂本龍馬や西郷隆盛、勝海舟などのキャラクターになって、歴史を体験できる
- 登場人物は、プレイヤーと同時にリアルタイムで行動。
- ダイナミックに展開していく「説得」モード

- 和宮降嫁、桜田門外の変など歴史的大事件が多発。激動の時代がここに再現
- 「思想」という概念を導入。思想による葛藤で展開された幕末・維新。武力だけでは統一できない！

MSX2
4メガROM版11月下旬
ディスク版
12月中旬
発売予定

- MSX2(4メガROM版) 11月下旬発売予定／MSX2(ディスク版) 12月中旬発売予定
  withサウンドウェア(CD付)も同時発売
- ハンドブック：1,860円(税込み) ●サウンドウェア CD：2,900円／テープ：2,600円

信長の野望
戦国群雄伝

400余名の群雄の割拠する下剋上の乱世。
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、個性豊かな武将達を、
思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ
天下分け目の決戦に臨む。

- シナリオ2編
- 最大4人までのマルチプレイ方式
- 登場する大名から好きな人物を選んでプレイができる。
- 約400名の実在武将が登場。緻密なコマンド体系で、個性豊かな家臣を操ることができる。

- 全国地図・地方地図など4種類のマップ
- HEX戦に、夜戦・籠城戦の新モードでるりリアルな戦闘シーンが楽しめる

MSX2 ディスク・4メガROM版 好評発売中

- MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円 withサウンドウェア:14,200円、12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
- サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。
044-61-1100(パソコン専用)・044-61-8000(ファミコン専用)

信長の野望 全・国・版

- MSX 3.5"2DD:8,800円/4メガROM:9,800円
- MSX 2メガROM:9,800円
- ファミコン:9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
- ガイドブック:910円(税込み)

三國志

- MSX 3.5"2DD:12,800円/4メガROM:14,800円
- MSX 2メガROM:12,800円
- ファミコン:9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込み)
- ガイドブック:910円(税込み)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

- MSX2 3.5"2DD/4メガROM:9,800円
- MSX 2メガROM:9,800円
- ファミコン:9,800円

※各機種サウンドウェア付(CD/テープ)もあります。

- ハンドブック:1,860円(税込み)
- ガイドブック:910円(税込み)
- サウンドウェア:CD:2,900円/テープ:2,600円

Sound Ware Fair '89.9.21〜
光栄 サウンドウェア・フェア

サウンドウェアは、ゲーム・ミュージックを可能な限り豪華にアレンジ。
ゲームの世界により豊かな広がりと感動を約束します。

フェア期間中に当社サウンドウェア商品をお買い上げの方、先着25,000名様に、当社パッケージイラストでお馴染みの、生頼範義オリジナル絵はがきセットをプレゼント!!

■フェア期間:1989年9月21日〜

■フェア対象商品

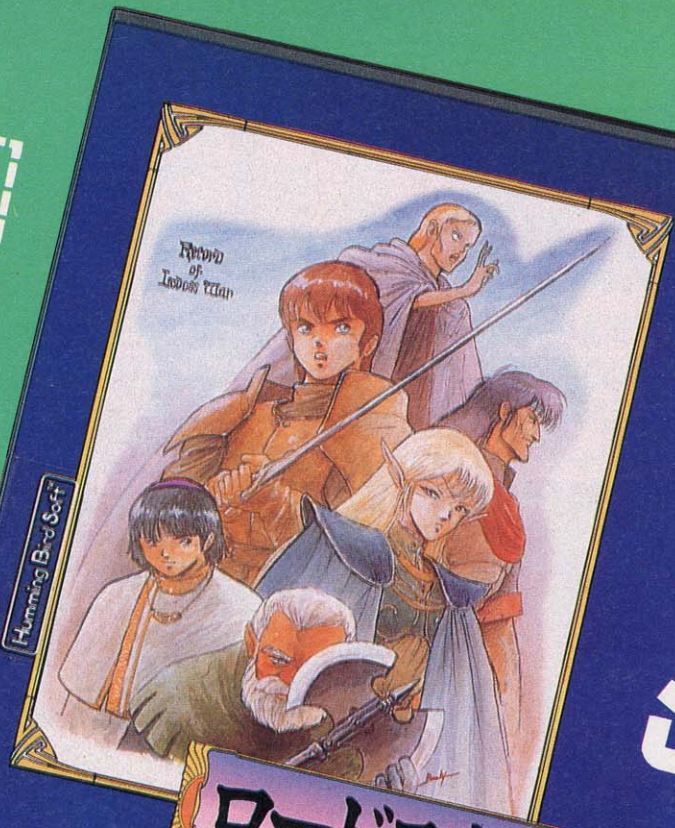
● サウンドウェア(CD/テープ)
- 信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン/維新の嵐/信長の野望・三國志/提督の決断
CD:2,900円/テープ:2,600円

● サウンドウェア付ソフト(ファミコン/パソコン)
- 信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い/蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン/維新の嵐/提督の決断
ファミコン/パソコン各機種:12,200円〜17,200円

■プレゼント賞品:
生頼範義オリジナル絵はがきセット
なくなり次第フェアは終了させていただきます。
お早めにどうぞ。

株式会社 光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)

いよいよ「MSX2版 近日発売!!」

超人気の大作RPG
まもなく発売の予定です。
もう少々お待ち下さい。

ロードス島戦記
灰色の魔女
原作／安田 均・水野 良
オリジナル キャラクターデザイン／出渕 裕
Humming Bird Soft

ファンタジーRPG
ロードス島戦記
灰色の魔女
MSX2／MSX2+
MSX2 VRAM 128K 2DD 3枚組
標準価格 9,800円

ロードス島戦記いろいろ どれからでもお楽しみ下さい。すべて発売中。

小説

第1巻「灰色の魔女」
角川文庫

第2巻「炎の魔神」
角川文庫

音楽

CD·LP·TAPE
ビクター音楽産業

カセットブック

第1巻「眩惑の魔石」
角川書店

第2巻「宿命の魔術師」
角川書店

単行本

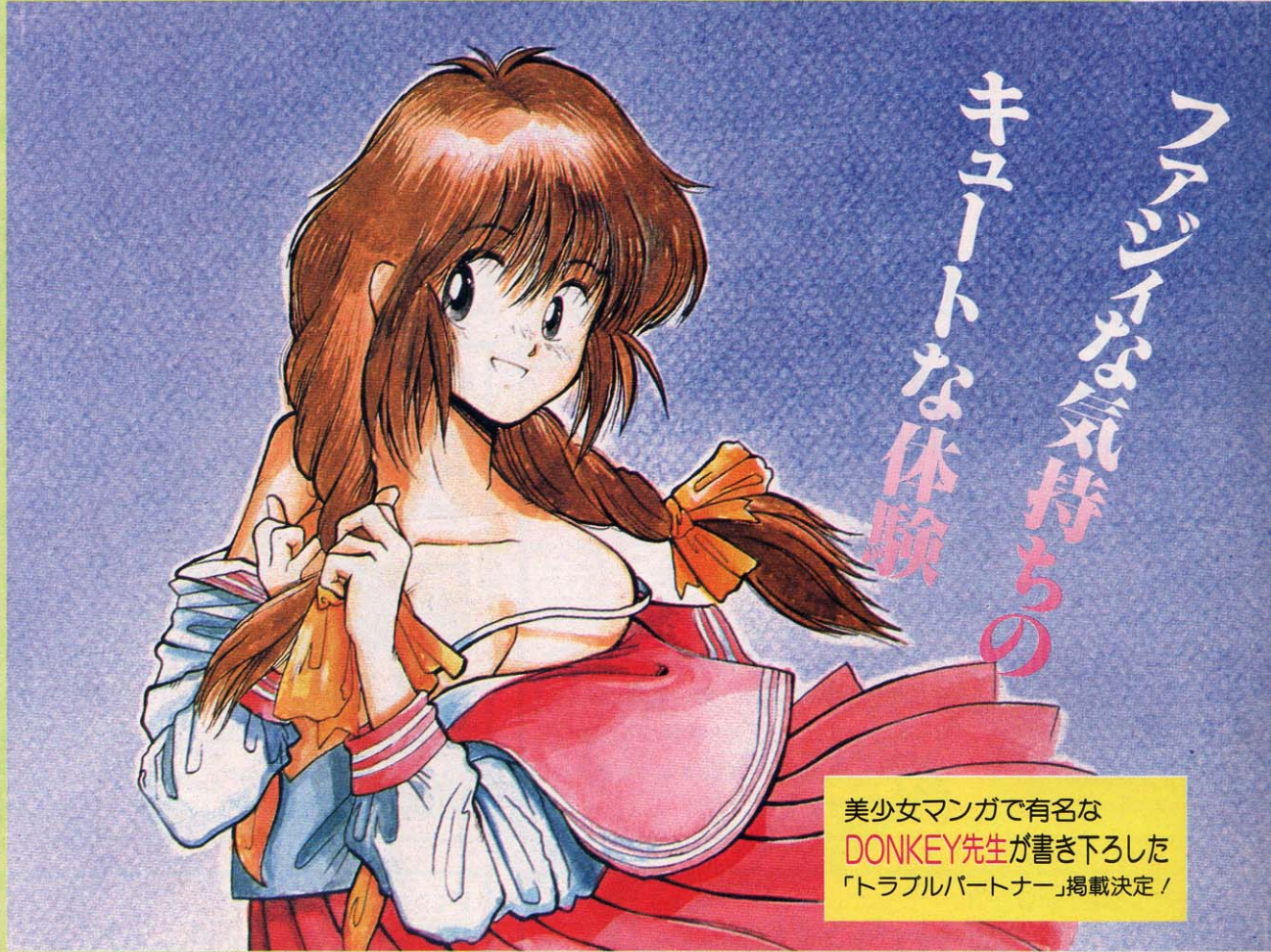
コンパニオン
角川書店

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日の午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ピーチなディスクマガジンが創刊!

ピーチ アップ

ファジイな気持ちのキュートな体験

美少女マンガで有名な
DONKEY先生が書き下ろした
「トラブルパートナー」掲載決定!

いやだよぉ。なんで、そんなカッコしなきゃなんないの。や。ぜったい、やだよ。「ピーチアップ」の紹介すればいいんでしょ。ばか。やめてよ。え? もう透けて見えてるって? なによ、そのスコープ? どんな服でもすけちゃうのお?! もぉー。それで女の子の弱い所を見つけてせめちゃうの? や。もお。あ。って内容のAVG『とらぶるぱーとなー。帝都大作戦』『ピーチクラブ・世界一周クイズ編』は世界各地の美少女と早押しクイズ合戦。勝たないでよ。勝っちゃうと、ピーチクラブのみんなが、はずかしいカッコしなくちゃなんないんだから。
新作ソフトを、ちょびり体験してしまおうってコーナーもあります。これで君のハートにビビビッとくる女の子ゲームを見つけて楽しんでね。
こんな、いろんな方法でせめられたら、わたし、もう、がまんできないっ! はやく、ね、おねがい。

11月25日発売
「ピーチ アップ」創刊
MSX 2/2+ 2DD 2枚組
(表示価格に消費税は含みません)
3,800円

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 Phone.(0722)27-7765

新版 MS-DOSが見えてくる本

新刊

アスキー出版局テクライト編著　定価1,480円(送料300円)

好評のMS-DOS入門書、内容を更に充実

MS-DOSは「応用ソフトのプレイヤー」ではありません。OSとは何か、MS-DOSの真の役割は？といった基本を丁寧に解説、MS-DOSのパワーをフル活用するテクニックがわかります。パソコンそのものへの認識を飛躍的に高める好評入門書の全面改訂版。

勝手にMS-DOS!

新刊

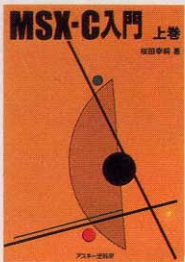
とびきり実践的なMS-DOSガイダンス

卯木孝一郎著　定価1,500円(送料300円)

月刊アスキー　連載記事の単行本化

実用的で楽しく読める、MS-DOSの実戦に即した入門書。目的に沿ったシステムの構成例はもちろん、それ以前に目的を明確にする手助けから始まり、筆者自らの体験から語るバッチファイルの作成まで、楽しくやさしく解説します。全くの初心者やOAユーザーにおすすめ。

MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著　定価1,450円(送料300円)

C言語をMSXで実践

MSXマシンでC言語によるプログラミングを志す人のための入門書として本巻は編集されました。上巻はC言語一般の基礎に始まり、MSX-Cの文法をひと通り理解することが目的ですが、本巻だけでも簡単なプログラミングは十分可能になります。

MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著　定価1,240円(送料300円)

MSX2+をフル活用するための プログラム集

MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示、グラフィック機能、JIS第2水準の日本語機能、オプションのFM音源までを詳しく解説。さらに各機能を活かすプログラムも豊富に掲載。現ユーザーはもちろん、MSXマシンを購入検討中の方にも。

PC-8801シリーズ

マシン語サウンドプログラミング

日高 徹著　定価2,580円(送料300円)

FM音源を使用したサウンドツールを完全公開!

PC-88のFM音源はゲームのBGMを鳴らすためだけのものではありません。本書では、88で作曲、演奏を楽しみたい人のためにゲームプログラマの音楽演奏プログラムを全面公開。

DiSK ALBUM 35　対応機種：PC-8800シリーズ　価格5,800円(税別)(送料400円)

PC-8801KmII SR

マシン語ゲームプログラミング

日高 徹著　定価2,580円(送料300円)

本格的ゲーム・プログラミング・テクニックを紹介

基礎的なキャラクタの移動から、高度なスクロール型シューティング・ゲームまで、マシン語ならではの処理スピードを活かしたゲーム・プログラミングのテクニックを詳細解説。

DiSK ALBUM 10　対応機種：PC-8800シリーズ　価格5,800円(税別)(送料400円)

表示価格はすべて税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー 書籍/雑誌営業部 TEL(03)486-1977 株式会社アスキー

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までお申し込みください。

大君主トレボーの精鋭達に告ぐ。

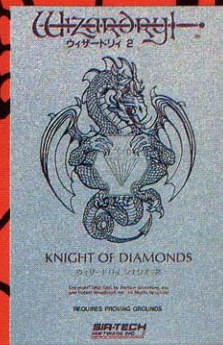
ASCII SOFTWARE

邪悪なるDavalpus(ダバルプス)の呪いにより、滅亡の危機に見舞われたLlylgamyn(リルガミン)の街を救うために、失われた守護神Gnilda(グィルダ)の杖を取り戻さなければならない。これを手にするには、数多くの魔物、罠、謎がひそむ地下6階に及ぶ迷宮がまちうけている。
そして今、「ウィザードリィ」の試練なる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれたトレボーの精鋭達に、新たなる冒険が始まろうとしている。

MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ・KNIGHT OF(ナイト オブ) DIAMONDS(ダイヤモンド)」が登場。前作の冒険で鍛えぬいたきみのキャラクタを「ウィザードリィ・KNIGHT OF DIAMONDS」に転送させ、新たな冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、イラストレーター末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

11月24日(金)発売

Wizardry®
ウィザードリィ2
KNIGHT OF DIAMONDS
——ナイト・オブ・ダイヤモンド

■対応機種 MSX2
［MSX2＋も可］(V-RAM128K)
3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
■定価9,800円
(表示価格には消費税が別途付加されます。)

待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

〈ご注意〉
■このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ#1」のディスクまたはROMが必要です。
■このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ#1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
■プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属しておりませんので、市販のディスクをご用意ください。
■ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。

ロールプレイングゲームの真髄 ウィザードリィ［好評発売中］
■対応機種 MSX2
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
定価 9,800円
(V-RAM128K) ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)
定価 12,800円(メタルフィギュア付)

MSXはアスキーの商標です。

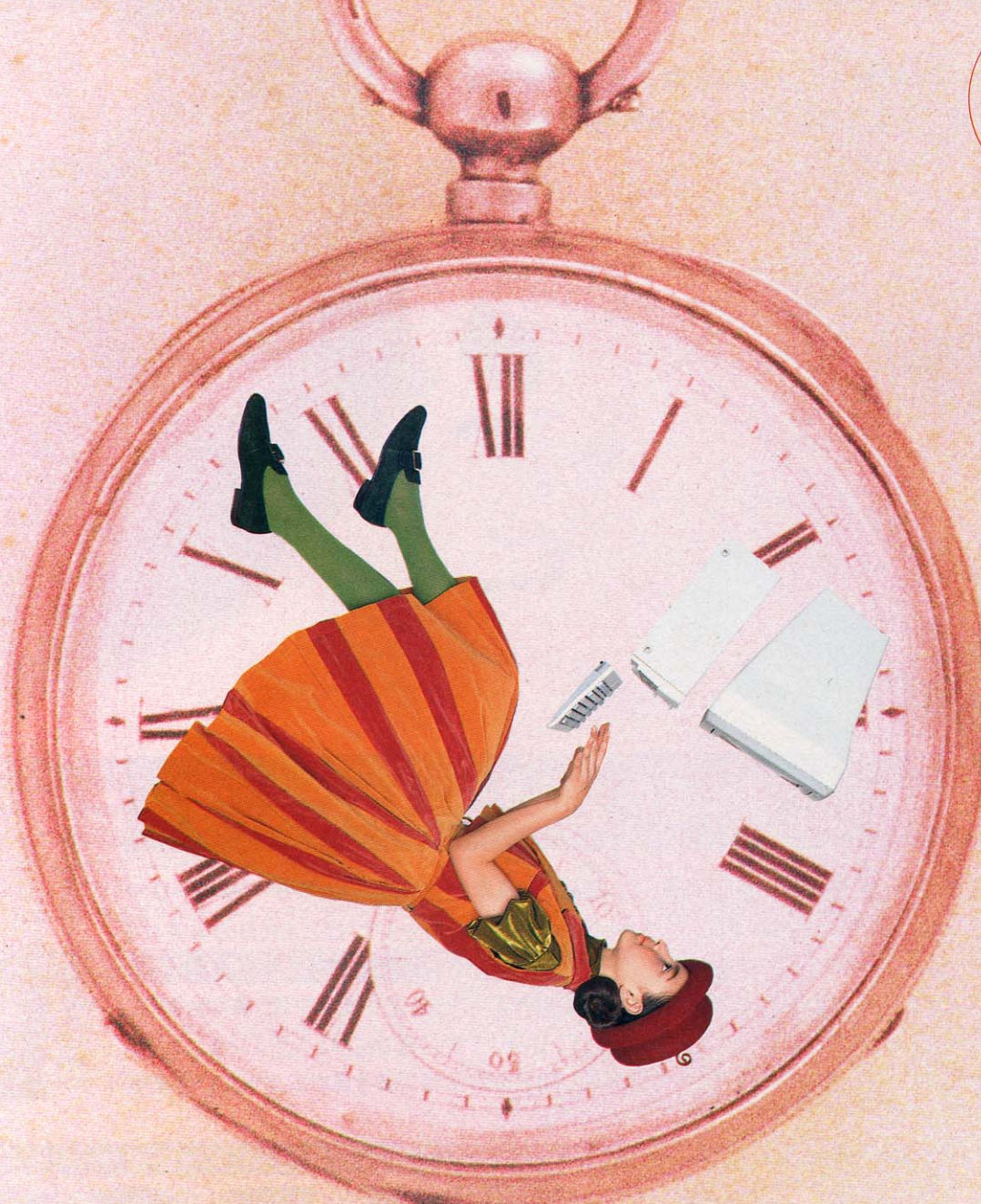
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

理由はカンタン。
あなたの近くにアクセスポイント、できました。
これからは、時間を気にせず楽しめます。

つい夢中になって、時間を忘れるパソコン通信。料金を気にせず楽しみたい。そこでアスキー
ネットは、全国に13ヶ所のアクセスポイントを増設。東京、名古屋、大阪のほか、札幌、仙台
所沢、千葉、川崎、横浜、浦和、静岡、神戸、京都、広島、福岡、那覇が加わり、全国から直
アスキーネットに接続できるようになりました。さらにTri-Pの各ノード(66ヶ所)、DDX-TPま
利用が可能。あなたに近くなったアスキーネットで、思うぞんぶんパソコン通信してください

情報活用型ネットワーク・アスキーネットACS

ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供します。オンラインによ
ニュースサービスはもちろん、各種の情報を入手し活用するまでの機能・サービスは、情報
用型人間に最適の環境になっています。蓄積された情報を充分に生かせるネットワークで
●[ACS]のサービス内容●コミュニケーション機能：SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTIC

長パソコン、してもいいよ。

会員募集中
アスキーネットと「Tri-P」の
お問い合わせ・お申し込みは
03-486-9661
電話またはハガキにてお問い合わせください すぐに詳細資料と共に
入会申し込み書を
お送りします

MSX創造力、結束。

漢字が使えるオペレーティングシステムと最新鋭の開発支援ソフト。
アスキーがMSXに高度なプログラミング環境を実現させた。
MSXが快適で おもしろい。

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2 は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。※ MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります。詳しくは「日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください。

好評発売中

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円 (送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ● MSX2 専用
■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用、対応機種(ソニー HB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

■カタログ送

アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS 好評発売中

[エムエスエックス ドス2 ツールズ]

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク1枚 (2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式■ MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2 好評発売中

[エムエスエックス エス バグ2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ IDDフロッピーディスク1枚 (2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式■ MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイロニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート ②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2 好評発売中

[エムエスエックス シー バージョン.1.2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■ MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

PDTシリーズも好評発売中
(MSX、MSX2、MSX2+で動作します)

MSX-DOS TOOLS
[エムエックス ドス ツールズ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG
[エムエックス エス バグ]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.1
[エムエックス シーバージョン.1.1]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library
[エムエックス シーライブラリ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSXをより使いこなすための
MSXべーしっ君ぷらす
[エムエックス ベーシックン プラス]
価格6,800円(送料400円)

齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSX機動力、増強。

高速・高機能通信ソフトとハードディスクインターフェース。
アスキーがMSXに先進の機動力を持たせた。
MSXが頼もしく おもしろい。

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。
エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは電話帳ファイルによるオートログイン機能やバックスクロール、エディタを装備した高機能な通信ソフトウェアです。MSX専用のモデムカートリッジやRS-232Cと汎用のモデムにより、各種ネットワークにアクセスできます。また、強力なマクロ機能も備えており自動運転も可能です。

好評発売中

［エムエスエックス ターム］

MSX-TERM

価格12,800円（送料1,000円）

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作
行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマク
行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODE
加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対

対応機種：MSX2　対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア：3.5-1DD（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

RS-232C方式の
コミュニケーションインターフェース

MSX-SERIAL232」はRS-232C方式でのデ
タ伝送を可能にするインターフェースカートリッジ
す。DMAコントローラとバッファRAMを搭載す
ことにより、9600bpsでのデータ伝送※が可能です。
た、MSX標準のRS-232Cインターフェースと
ASICおよびBIOSレベルの互換性があります。

ロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合。

近日発売予定

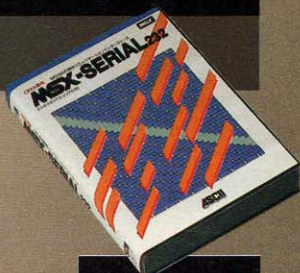
［エムエスエックス・シリアル232］

MSX-SERIAL232

価格19,417円（送料込）

特長/■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭載す
とにより、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換
があります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台ま
続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用。

MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
パッケージ内容：MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
※注意：ケーブルは付属していません。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、
高速で大容量のメディア（HD）をサポート。

［ハードディスク インターフェイス］20MB、40MBハードディスクに対応

MSX HD Interface

好評発売中

価格30,000円（送料込）

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気㈱のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。MSX2、MSX2+対応。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表（五十音順）　'89年10月8日現在

メーカー	機種	容量	メーカー	機種	容量
㈱アイシーエム	MC-20EX※	（20MB）	緑電子㈱	DAX-H1	（20MB）
	SR-20 ※	（20MB）		DAX-H1V	（20MB）
	MC-40S ※	（40MB）		DAX-H5V	（40MB）
	SR-40 ※	（40MB）	㈱ランドコンピュータ	LDP-521A	（20MB）
アイテック㈱	IT H-320S	（20MB）		LDP-541A	（40MB）
	IT MJ4	（40MB）	ロジテック㈱	LHD-32NR	（20MB）
㈱ウィンテク	HD404HS	（40MB）		LHD-32HR	（20MB）
㈱グロリアシステムズ	GHD-340	（40MB）		LHD-32V	（20MB）
コンピュータリサーチ㈱	CRC-HD2A	（20MB）		LHD-34HR	（40MB）
	CRC-MH4	（40MB）		LHD-34SR	（40MB）
	CRC-MH4B	（40MB）		LHD-34V	（40MB）

※増設機用別売ケーブルが必要です。

齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

「ああ、あと一歩でクリアーできるのに!」、届きそうで届かない、攻略までの"あと一歩"の距離。MSXゲーム徹底解析は、その"あと一歩"の橋渡しをしてくれるコーナーなのです。

激突ペナントレース2

我ら激ペナ2の真髄ここに見つけたり
究極マニュアル

時のたつのは早いもので、激ペナ2の記事も6回目を数えるにいたりました。そこで今回は、これまで取り上げた情報の総マトメをしましょう。トーナメントの最新情報もあるよん。

■コナミ　MSX2　6,300円[税別](メガROM)

その1　守備編

本来9人がかりで守っているグラウンドを、たったひとりで判断して守らなくちゃならない。したがって守備には細心の注意が必要となるのだ。

守備位置をよく把握して守れ!

なにしろ守備位置をちゃんと覚えておかないことにはおぼつかない。激ペナ2では、外野手の守備位置がかなり深めになってるもんだから、フラリと上がった小フライなどの扱いが難しいんだよね。守備位置の変更機能があればよかったのに、なーんて思うこともあるけれど、そんなこと言ったって始まらないので、解決方法を考えてみよう。

⬆こんな当たりが一番ムズカシイ。

⬆打球の行方には気をつけよーね。

守備位置の関係上、ポテンヒットを完全に防ぐのは不可能。でも、深追いしてうしろにそらしたり、あわてて変なところに送球したりと、傷口を広げてしまうほうがむしろコワイのだ。小フライが上がったときは、無理をせずに被害を最小限に食い止めるようにしたほうがいいみたいだぞ。

打球が飛んだ瞬間に、どの野手に処理させるかをすばやく判断できるようになろう。

変化球の活用法

変化球は、ストライクゾーンを最大限に利用してこそ、その真価を発揮するのだ。慣れればホームベースの角ギリギリのところをかすめるスルドイ変化球が投げられるようになる。そう簡単には打たれないはずだぞ。

⬆ストライクゾーンをできるだけ広く活用しよう。

ピッチングの極意を知れ!

スタミナの減り具合を知るのはなかなか難しい。前作ではだいたい投球数に比例していたんだけど、今回は失点の数にも大きく影響されるので、一筋縄ではいかないようになっているのであーる。

コンピュータ相手なら適当に横の変化球を振らせときゃーいいんだけど、人間相手だとそうはいかない。ボールを左右に大きく散らして、緩急の差をはっきりつけたピッチングを心がけるようにしよう。バッターひとりに5球くらい投げるつもりでいいぞ。

⬆ボールダマを振らせるのがベストだ。

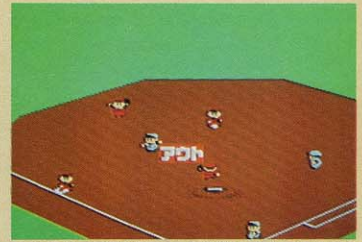
⬆工夫しだいで三振の山を築くことができるのだ。

長距離打者の料理法

激ペナ2で一番怖いのはホームランバッター。少々ボールぎみのタマでも、当たればらくらくオーバーフェンス。でも、怖がらずにインコースにズバッと投げこんでやれば、意外とバットに当たらないのだ。邪道だけど、そのままぶつけちまうのも悪くないな。

☗このコースは意外と打たれにくいのだ。

憧れのファインプレー

ファインプレーが決まるとたいそう気分がいいけれど、ダイビングキャッチをするとしばらく起き上がれないので、しくじったときはタイヘンだ。ファインプレーが成功する範囲はかなり限られているので、むやみに使いまくらないほうがおりこうさんだといえよう。

☗こんなふうにカッコよく決まるといいよね。

その2　攻撃編

なにせ点を取らないことには絶対に勝つことができない。いかに効率よく得点するか、これを追究することこそ、勝利への近道となるのだ。

バットスイング徹底研究

激ペナシリーズオリジナルの要素として、バットスイングの高さを3段階に調節できることが挙げられる。おかげでより高度なバッティング技術が楽しめるようになっているのだ。

バットの高さをまんなかに合わせて振り抜く場合、横の変化にもある程度対応できる強みがあるんだけど、ライナー性の当たりが多いのが欠点だ。また、バットを高めに合わせてスイングすればゴロぎみの低い打球が打てるんだけど、なかなか内野手の頭を越えてくれないもんだからほとんど使い物にならないのだ。

一番いい当たりが出やすいのは下からアッパースイングをしたとき。ただ、横の変化にモロイのと、フライが上がりやすいのが欠点だ。

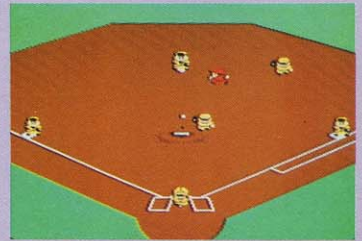
☗ダウンスイングはまるで使えない。

☗横の変化に対抗するにはこれがいい。

☗一番使いやすいアッパースイング。

盗塁成功のポイント

盗塁は前作よりもかなり難しくなっている。二塁へ盗塁するためには最低でも走力70くらい必要になるのだ。

また、三塁への盗塁はほとんどあきらめたほうがいい。走力が最大の選手でもまず成功しないくらいなのだ。対戦相手がトロければ別だけどね。

☗ピッチャーのモーションを盗むことも大切。

バントと頭は使いよう!

一発特大ホームラン！　ってのも魅力的だけど、非力なバッターの場合はバントヒットをねらってみるのもいいかもしれない。もちろん、単独で決めるためには走力が90くらい必要なんだけど、ランナーがいる場合は、盗塁とからませてバントエンドランをしたり、フィルダースチョイスを誘ったりと、使いようでいろんな小ワザを利かせることができるのだ。

☗相手に読まれないようにね。

☗三塁線をねらって転がせば、かなりの確率でうまくいくはずだぞ。

タッチアップは積極的に!

タッチアップは単独盗塁よりずっと確実で効果的。三塁からタッチアップする場合、外野手が定位置よりうしろで取ったならほぼ必ず成功するので、積極果敢に走ろう。ただ、ほかの塁からねらう場合はある程度走力がないと難しいから慎重に判断しようね。

☗チャンスは絶対に逃さないようにね！

長打力は重要！

長距離打者の働きはとっても重要で、出塁率が高い上に一発ホームランの魅力も兼ね備えているのだ。したがって、長距離打者の前にできるだけランナーをためるようにしよう。

⬆ホームランバッターはまさに打線の要なのだ。

ヒットゾーンを見つけよう

ただやみくもにバットを振り回しているだけじゃー、いつまでたってもバッティング技術は向上しやしない。ピッチャーが投げる球のコースによって、柔軟に打ち分けることこそがバッティング上達のための極意なのである。

⬆野手のいないところをねらえ。

⬆コースに逆らわずに打つべし。

ヒットを打つためには、バットを振り抜くさいに微妙なタイミングが求められる。バットを一瞬遅く出して一塁線や三塁線をねらったり、アッパースイングで打球を内野と外野の間にシブク落とすなど、常にヒットが出やすいゾーンをねらって打つことを心がければ、きっといい結果が生まれるはずだぞ。

その3　ペナントレース編

ひとりでも大勢でも楽しめるペナントモードには、いろんな楽しみ方が隠されているのだ。

日程にそって進行する

激ペナシリーズの大きな魅力のひとつであるペナントモード。軽い気持ちで遊ぶのもいいけれど、腰をすえてジックリと遊んでみたい！　という向きにはピッタリだといえよう。

このモードの凝っているところは、本物のプロ野球のようにあらかじめ定められた日程にそって試合が消化されていく点。おかげでよりリアルにペナントレースが楽しめるのだ。先発タイプのピッチャーは、1試合登板したら、オフ(試合がない日)を含めて最低でも中2日休養を取らないと投げられないようになっている。だから、日程表とにらめっこしながらピッチャーのローテーションを考える、な一んて、まるでプロ野球の監督になったような気分で采配をふるうことができちゃうのだ。まさにプロ野球そのものって感じだね。

⬆先発ピッチャーは計画的に決めるべし。

見てるだけでも楽しい

自分で選手を操作するのもいいけれど、コンピュータにプレイさせてながめるのもこれまた楽しいのだ。観戦モードと違って選手交代を自動的にやってくれるので試合中はただながめているだけで大丈夫だし、ものぐさな人や時間のない人のために、試合の途中経過を見ずに結果だけを表示してくれるモードまで用意されているのだ。ウレシイ配慮だね。それに、成績表をディスクにセーブすることもできちゃうんだぞ。

⬆シミュレーションとしても楽しめるね。

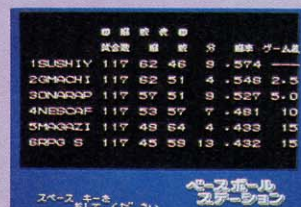
⬆試合結果だけ表示させることもできる。

オリジナルチームで勝負！

ペナントモードは単体で遊んでも楽しめるけど、つぎのページで取り上げるチームエディットモードと組み合わせれば、楽しさが百倍にグーンとふくれ上がるのだ。

自分でエディットしたオリジナルチームの真の実力を知るためには、2試合や3試合程度戦わせたくらいでは少なすぎる。たくさんの相手と長いペナントレースを戦わせれば、おのずと自分のチームの強みや弱みが見えてくるに違いないのだ。

チームエディットモードとペナントモードを組み合わせて、最強のオリジナルチームを作り上げる。これこそ激ペナ2のもっとも正しい遊び方だといえるだろう。より盛り上がること間違いなしだぞ。

	試合数	勝	敗	分	勝率	ゲーム差
1SUSHIY	117	62	46	9	.574	——
2GMACHI	117	62	51	4	.548	2.5
3ONARAP	117	57	51	9	.527	5.0
4NESCAF	117	53	57	7	.481	10
5MAGAZI	117	49	64	4	.433	15
6RPG S	117	45	59	13	.432	15

⬆試合結果の表はよい参考になるのだ。

⬆自分の手で作り上げたチームが優勝する。これほどウレシイことはないな。

その4　チームエディット編

これが一番人気の高いモード。最強のオリジナルチームのエディット方法を探ってみよう。

機能満載で楽しいエディット

数ある激ペナ2のセールスポイントの中でも、自分だけのオリジナルチームが作れる、というところに魅力を感じている人は多いだろう。パコンパコントーナメントに送られてきた、たくさんの封筒がそれを証明してくれているのだ。ホント、ピッチャーの球速やスタミナ、変化球の曲がり具合からバッターの打率、長打力、走力など細かい部分までソツなくエディットできちゃうのはウレシイことですな。

エディタの操作性がもうひとつなのが残念だけど、オリジナルチームが完成したときの喜びは極上なのだ。

⬆自作チームの選手が走るのだ。

⬆ユニフォームの色まで選べる。

チーム　エディット

チーム名　JAPANES

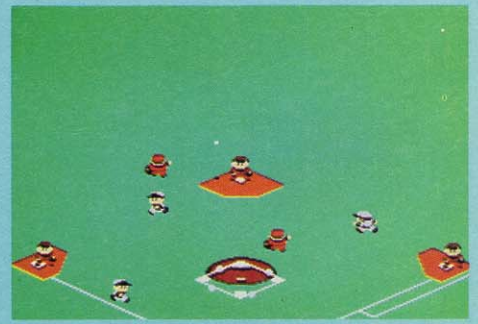
バッター

選手名	打法	打率	HR	走力
1やまだ	右	.239	12	58
2すずき	左	.299	17	30
3かとう	右	.339	10	54
4さいとう	左	.239	22	50
5よしだ	右	.239	14	44
6こばやし	左	.339	30	50
7さとう	右	.239	21	53
8おにがわら	左	.237	27	44
9たなか	右	.263	32	46
10たかはし	左	.246	01	09
11しみず	右	.150	12	00
12なかむら	左	.150	00	00
13やました	左	.150	00	00
14わたなべ	左	.150	00	00
合計値		0621	052	162

ピッチャーは下のページ

⬆細かいところまでこだわれるので、マニアの人でも満足できそうだ。

実戦で知る実力

一発で超強力チームが作れたらそれにこしたことはないけれど、最初はなかなかうまくいかないものである。オリジナルチームができ上がったら、何はともあれ、さっそくほかのチームと対戦させて、チームの弱点を洗い出してみよう。試行錯誤を繰り返していくうちに必ず強いチームができるはずだから、根気よく試合を続けよう。強いチームを作るためには、実戦あるのみなのだ。

⬆実戦を積み重ねることによって改良していくのがベストだ。

超強力打線の作りかた

打者のパラメータをあれこれいじって調べてみたところでは、いい当たりの出やすさは、打率の高さよりも本塁打数のほうに大きく影響されているらしい。とくに本塁打数50本以上のバッターは驚異的な打棒を発揮してくれるのだ。

逆に打率の高いバッターは空振りしにくかったりフライが少ない、という利点はあるものの、イマイチ頼りにならないのだ。

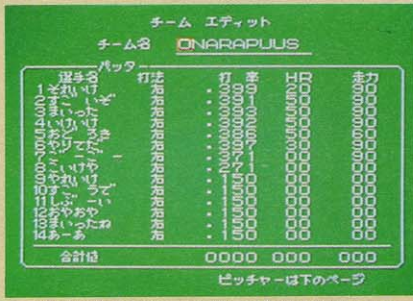
強力な打線を作るためには本塁打数40〜50本のバッターが絶対に複数必要。そのほかのバッターも、本塁打数を最低でも10本くらいは確保しておきたいものだ。

チーム　エディット

チーム名　ONARAPUUS

バッター

選手名	打法	打率	HR	走力
1それいけ	右	.399	20	90
2すごいぞ	右	.391	50	90
3まいった	右	.393	50	90
4いけいけ	右	.392	50	90
5おどろき	右	.386	50	60
6やりてだ	右	.397	30	90
7ごーごー	右	.371	00	90
8こいけや	右	.271	00	00
9やれいけ	右	.150	00	00
10すごうで	右	.150	00	00
11しぶーい	右	.150	00	00
12おやおや	右	.150	00	00
13まいったね	右	.150	00	00
14あーあ	右	.150	00	00
合計値		0000	000	000

ピッチャーは下のページ

⬆これは打線のエディット例だ。なかなか力強いぞ。

⬆長距離打者はホントに頼りになるぞ。

⬆重量級打線を目指すほうがいいかも。

ピッチャー編成のポイント

毎月同じことを書いているけれど、激ペナ2は打高投低の色合いがとても強い。したがってピッチャーのパラメータを少々変えたところで大きな影響は出にくいんだけど、工夫しだいで失点をかなり抑えることができるから、決しておろそかにしてはならないのだ。

横の変化は重要なので、先発タイプのピッチャーを2人つぶして残りの4人に集中させてしまうほうがいい。また、球速は150キロ以上の速球派と120キロ程度の変化球ピッチャーを両方とも用意しておけば、だいぶ心強いぞ。

⬆変化球のいい投手は重宝する。

チーム　エディット

ピッチャー

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1うふーん	右上	159	140	80	9	9	9
先2あはーん	左下	120	420	80	8	8	0
発3いやーん	左下	159	560	50	0	0	9
4いらーん	右上	080	820	00	0	0	8
リ5それそれ	右下	123	420	60	9	9	0
ー6ああいい	右上	159	140	80	9	9	9
合計値		000		000000000			

チームカラー

カラー　G

バッターは上のページ

⬆個性的なピッチャーをそろえておけば、敵の目先をかわしやすいぞ。

その5 役に立つ知識編

激ペナ2にはまだまだ隠された魅力がいっぱい。ラストスパートをかけて紹介していこう。

2種類の球場の特性は？

激ペナ2で使用できる2種類の球場は、どちらも日本ではまだまだ少ないラージサイズの本格的な球場だ。よく整備された土のグラウンドが美しいみどりスタジアムに、時代の先端をいくハイテクなたまごスタジアムと雰囲気がぜんぜん違うけれど、打球の転がり方などはとくに変わらないので、プレイしていてとくに大きな違いは感じられない。強いていうならば、フェンスぎわのぎりぎりに飛ぶホームラン性の当たりのとき、形の違いが少し影響するかな、という程度で、どちらの球場が有利とか不利とかいうのはどうやらなさそうだ。

⬆自然な感じのみどりスタジアム。

⬆たまごスタジアムは屋根つきだ。

利き腕の関係

よく「左対左はバッターに不利だ」なんていうけれど、激ペナ2ではあまり関係ないようだ。ただ、利き腕が一緒だと少しだけ横の変化球が打ちづらくなったような気もしなくはない。

⬆結局、慣れてしまえば同じなのかもしれないな。

観戦モードの味

近ごろはシミュレーション性が高い野球ゲームの人気が高まってきてるけど、そんな中で激ペナ2の観戦モードでは、プレイヤーが直接プレイせずに、自分が監督になったような気分で選手交代のときだけ指示をだせるようになっているのだ。

まだまだ野球シミュレーションとして見れば甘いけれど、これでバントや盗塁など戦略的な指示を与えられるようになればかなりレベルの高いシミュレーションになってくれそうだね。

⬆まるで監督になったような気分で選手起用ができるぞ。

高速スクロールのトリック

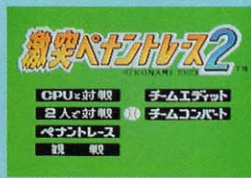
激ペナ2はこれまでのMSX2用ゲームでは考えられないほど高速で全方向にスクロールする。これは、これまで使われていなかったSCREEN 4というグラフィックモードを使用しているからだ。

このモードでは絵のパターンに若干制限があるものの、その分データ量が少なくてすむのでかなり高速な処理が可能になっている。これからはこのモードを使ったスクロールゲームが増えそうだぞ。

⬆気持ちいいくらいなめらかに動いてくれるね。

凝っているBGM

オープニング画面で流れるBGMはけっこう長い曲なんだよね。ふつうに聴いているとすぐにフェイドアウトしちゃうんだけどけど、カーソルキーを連打していれば最後までしっかり聴くことができる。なんでわざわざこんなに長い曲にしたのかわからないけど、なかなか凝った曲で聴きごたえがあるぞ。

そうそう、BGMといえば、得点圏にランナーが出たときに流れる曲は、コナミの傑作シューティングゲーム『グラディウス』の1面の曲をアレンジしたやつなのだ。こんな細かい部分にまで遊び心が入っているのはうれしいですな。

⬆思わず歌詞をつけたくなる。

前作のデータで遊ぶ

オリジナルチームを作り上げるのは楽しいながらもなかなか大変な作業。でも、前作を持っている人ならば前に作成したチームデータを簡単にコンバートすることができる。とくに裏ワザで作った快速球投手もそのままコンバートできるのは楽しい。目にも止まらぬ速さで投げるぞ。

⬆前作のデータがムダにならない。

7回は得点チャンス！

かわいいチアガールが応援してくれるラッキーセブン。この回だけはどのバッターの打撃力もグンとアップしてくれる。とくにいつもぎりぎりでホームランが出ない本塁打数30本台の選手にとっては、絶好のチャンスとなるのだ。この回の得点が勝敗の重要なカギを握ってるぞ。

⬆チアガールに発憤させられる？

ウルトラパコン!パコン!トーナメント
地区予選進行中!

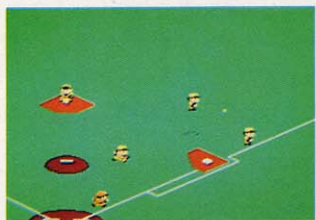
都道府県別応募状況

都道府県名	数	都道府県名	数	都道府県名	数
				岡山県	25
				広島県	63
北海道	91	山梨県	3	鳥取県	9
青森県	17	長野県	31	島根県	13
岩手県	23	新潟県	40	山口県	22
秋田県	8	富山県	28	香川県	16
宮城県	35	石川県	9	愛媛県	27
山形県	17	福井県	11	高知県	8
福島県	17	岐阜県	22	徳島県	11
栃木県	29	愛知県	83	福岡県	58
群馬県	24	三重県	50	熊本県	21
茨城県	30	滋賀県	16	大分県	14
埼玉県	77	京都府	43	佐賀県	13
千葉県	98	大阪府	123	長崎県	31
東京都	137	兵庫県	70	宮崎県	7
神奈川県	121	奈良県	17	鹿児島県	14
静岡県	46	和歌山県	13	沖縄県	17

え一、まずは上の表を見てください。原稿締め切りの都合でまだ最終的な集計結果ではないんだけど、10月13日現在で編集部に集まった封筒の数はなんと約1,700通。集まったディスクも100枚をはるかに超えてしまうなど、パコンパコントーナメントは予想をはるかに上回るスケールになりそうである。右のほうで参加チームを3つ紹介しておくぞ。

さて、わざわざ都道府県別に分けて集計したのには何かワケがあるんじゃないかな、と思っている人も多いでしょう。残念でした。とくに意味はないです。なんちて。ホントは都道府県別対抗みたいな形で開催しようかな一、なんてもくろんでいたんだけど、各地域の応募数のバラツキが参議院選挙の一票の格差以上に大きいもんだから挫折しちゃったのだ。

結局、これだけ数が多くなってしまうと、時間の都合上、ある程度抽選によって数を絞らざるをえないのが実情なのだ。でも、できるだけ多くのチームが参加できるように工夫するつもりだからガッカリしないでチョーダイね。

また、多数の応募とともに雑誌業界が恐怖の年末進行に突入してしまったため、来月号に予定していた大会の結果発表もどうやら少し遅れてしまいそうである。今のところ、'90年2月号にはすべての結果を完全発表するつもりでいる。絶対に期待を裏切らないつもりだから、もうしばらく辛抱して待っててねん。

⬆ただ今予選を鋭意進行中。結果発表はもうしばらく先のことになりそうだ。

大会開催は目の前だぞ!

参加チーム大紹介!

STREETS

まずは北海道の稲垣明浩くんから送られてきたチームだ。選手たちには全国の自動車道の名前がつけられている。このチームは激ペナ1のデータをコンバートしたものをもとに作られているらしく、派手さはないものの上位から下位まで切れ目のない打線が特徴だ。実力のほうはまあ並といったところで、予選を通過できるかどうかは微妙なところだな。

KAMISANS

名前に"かみ"がつく選手でそろえたこのチームは、東京都の上岡隆司くんの作品だ。強力なクリーンアップトリオを軸とした打線もなかなか迫力があるけど、もっと驚かされたのは、上岡くんがこのチームデータをはじめ、ショートプログラムや技あり一本のネタなどを今ハヤリのディスクマガジン形式にして送ってきてくれた点なのだ。頭が下がります。

SUIKODENS

今大会の参加チームのなかでも多かったのが、水滸伝や信長など、光栄の人気シミュレーションから名前をいただいたと思われるチームなんだよね。これは神奈川県の屋代哲朗くんの作品なんだけど、ホームランバッターを集中させた打線といい、自分が作ったチームにそっくりだ、なーんて思った人も多いんじゃないかな。しかしこのタイプのチームは強い。

プロ野球 ファミリースタジアム

ファミスタの発売日が11月22日に決まった。待ちに待ちましたね。Mマガではもう何度となくファミスタの紹介をしてきたので、じつはもう紹介することがない。ウーム、なんて頭を悩ませていたらなんと、とても重大なことを取り上げていなかったのだ。今月はそれを大紹介！

■ナムコ　MSX2＋　7,800円［税別］（ROM）

代打が増えるんだよ アレがあればだけど

ファミスタについての情報は、もう１年くらい前から紹介していたんだけど、ようやく発売するようで、なんだかホッとしました。一時は発売延期！　なんてこともあったりして、楽しみにしていた人たちは「いつ出るんだろう」なんて不安げだったと思う。まあ、そんな人も、デキのよいファミスタに「待ってよかった」、と胸をなで下ろすんじゃないでしょうか。

ところでキミは『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』は持っているかな？　もし持っていなかったら、今すぐ買ってきなさい。そんなお金がないなら、急いでアルバイトでもしてお金を貯めなさい。どうしてそんなことを言うのかって？　ふふふ、教えてあげよう。じつは、ホームランコンテストがあれば、ファミスタが、より楽しくなるからさ。

以前、ほんのちょっとだけ紹介したんだけど、ファミスタをMSXに差して電源を入れるときに、ホームランコンテストのディスクがMSXに挿入されていれば、各チームの代打がふたりずつ増えるのだ。そんなこと、聞いたことないよ！という人はMマガ６月号の59ページを見てください。ねっ、ちゃーんと書いてあるでしょ。

もっと具体的に説明しよう。代打が増えるのは、裏チームを含まないチーム。つまり、すべてのチームといっても決してまちがいではない。つまり、合計18チーム36選手ということになるわけだ。代打が増えるからといって「エムマガズの新しい代打って誰だろう」、なんて期待してもムダだからな。

たったふたり増えたって、そんなに変わらないと思っている人もいるかもしれないが、いるといないとじゃ雲泥の差だ。次のページを見てほしい。この増えた代打っていうのがどれもスゴイ！　本塁打数、打率ともスターティングメンバーよりも優れている、といった選手が目白押しなのだから。攻撃側はまさに鬼に金棒だし、守備側は終始ドキドキハラハラしっぱなしだろう。スタメンで、「こいつちょっとダメだなあ」なんて選手は、即戦力となる代打に交代させればいいんだもん。これでますます攻撃側が有利なゲーム展開になることが予想される。攻撃は最大の防御なりって言うし、野球って、攻撃が一番面白いもんね。自分の好きなチームの戦力が今一歩でも、これさえあればなんとかなるかもしれないね。ホームランコンテストで打撃の練習もできるし、代打も増えるし、まさに〝１粒で２度おいしい〟といったところだね。

⬆これがホームランコンテストを入れない状態。代打は４人になっているでしょ。

⬆で、入れると、ほーら！　６人になっているのがわかるでしょ。やったね！

これがホームランコンテストなのですよ

『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』とは、今年の３月に発売された、価格が3,200円［税別］のソフトだ。これは、団体競技である野球を、ピッチャーとバッターの、すなわち１対１の対決にアレンジしたゲームだ。実際のプロ野球でも、ホームランコンテストを行なっている。

このゲームは３つのモードに分かれている。ひとつはバッティングモードで、ひとりのピッチャーから、５打席中１回でもホームランを打てば勝ち、これを30回繰り広げるというもの。ふたつめはピッチングモード。プレイヤーはピッチャーになって、逆にバッターにホームランを打たせなければいい。そしてVSモードは文字通り、ふたりのプレイヤーがそれぞれピッチャー、バッターを操る。１打席押さえるとピッチャーに１点が、またバッターがホームランを打つと２点がそれぞれ加わり、先に10点取ったほうが勝ちだ。

野球から〝投〟、〝打〟という一番おいしいところを抜きだし、ファミスタ風にアレンジしたソフトといえる。というわけで、ファミスタ同様よろしくね。

⬆見た目はほとんどファミスタと変わらない。ゲームもできて代打も増える。うれしいね。

こんな選手が代打として増えるぞ

いったいどんな選手が入っているのかな？　といった疑問もこれで解決。ひいきのチーム力を強化しようね。

Gチーム

こりゃーすげー！　ただでさえ強いのに、ますます強力になっちゃう！

選　手	打席	打率	HR	走力
ぽちむら	左	.300	15	6
きんぐ	左	.355	55	6

☗走攻守のバランスがよく、しっかりしたチームなのだが、そのうえこの代打が加わると、輪をかけて強くなるのだ。とくに〝きんぐ〟はスタメン起用しなさい！

Dチーム

長距離バッター投入で、ガコーンとキツーい１発をおみまいしちゃえ！

選　手	打席	打率	HR	走力
げいりん	左	.255	34	8
やだわ	左	.274	34	12

☗けっこうまとまったチームだけど、ちょっと長打力に欠けていた。でも、このふたりがいればもう安心。上位打線に入れても下位打線に入れても文句ナシさ。

Cチーム

まいったなあ。まさかアノふたりが登場するなんて。まさに救世主だね。

選　手	打席	打率	HR	走力
こおじ	右	.336	44	8
きぬ	右	.272	30	5

☗これは強力な助っ人だ。日本をわきにわかせた２選手がプラスされるのだからな。このホームラン数といい打率といい、たのもしい味方ですね。ああ満足！

Wチーム

心配だった打力も、これで大丈夫。知らないうちに勝ち星もアップ！

選　手	打席	打率	HR	走力
やまちた	右	.272	10	5
まちばら	右	.305	25	10

☗なんといっても〝まちばら〟でしょ。代打なんてもったいない！　今すぐ選手交代しちゃいなさい。悪いことは言わないから。これでＡクラスを目指すんだ！

Sチーム

こんな選手を入れてしまうと、ほかのチームに申しわけないなあ。

選　手	打席	打率	HR	走力
やえがせ	右	.250	12	3
ほおなな	右	.342	46	8

☗〝ほおなな〟しかいない！　プレイボールの声がかかったら、即交代させろー。いぶし銀のバッティング〝やえがせ〟も見逃せない。どんどん使いなさい。

Tチーム

バンザーイ！　これで上位争いに参加できるぜ。思わず涙が出ちゃう。

選　手	打席	打率	HR	走力
すうぱ	左	.389	56	6
かつちやん	左	.300	35	8

☗不振の打撃陣に希望の光が……。〝すうぱ〟に尽きます。こんな選手がほしかったでしょ。もちろん〝かつちやん〟もいい働きしますよー。ふふふふふ。

Buチーム

すごいぞ、日本人離れしたこのパワー。だって外人選手なんだもん。

選　手	打席	打率	HR	走力
でひす	右	.314	36	8
おくりび	左	.310	22	7

☗ただでさえ安定した攻撃力を持っているこのチームに、この〝花の外人選手コンビ〟が加わっちゃうと、強力でっせー。まあ、うれしいことですけどね。

Lチーム

波のあった攻撃陣をフォローすべく立ち上がったふたりの選手とは？

選　手	打席	打率	HR	走力
でぶち	右	.283	45	4
おおたく	右	.250	25	6

☗うーん、〝でぶち〟だな。このパワー、さすがです。走力のなさはご愛嬌ですよ。下位打線に入れておくと、いいかと思います。ただでさえ強いけどね、ここ。

Bチーム

パッとはしないが、いざというときにピシッと決めてくれそうだね。

選　手	打席	打率	HR	走力
ぶらいん	両	.260	25	6
ふしもと	左	.274	10	16

☗このチームは〝ぶらいん〟の打力と、〝ふしもと〟の足をうまく使って、確実に点数を取っていこう。あらかじめすごい打者が揃っているんだね、ここ。

Hチーム

あの名選手が帰ってきた！　活躍してくれるぞー。行け行けゴーゴー！

選　手	打席	打率	HR	走力
のむよん	右	.320	42	6
すきうら	右	.289	16	6

☗今は野球の解説者をしている〝のむよん〟がよみがえった。この偉大なる人を使わずして、誰を使えというのだ、えー？　いいから使いなさい。すげえぜ。

Fチーム

彼らがいれば、もう大船に乗ったも同じ。うれしいったらありゃしない。

選　手	打席	打率	HR	走力
もとはり	左	.383	33	12
だかた	右	.298	22	8

⬆すさまじい打率をほこる〝もとはり〟の独壇場ですね。振れば必ずヒットになる。そんな安心感と信頼感が満ちあふれているのです。〝だかた〟も悪くないし。

Oチーム

チームにやる気を与える！　これで勝ち星を増やせそうですね、奥さん。

選　手	打席	打率	HR	走力
ありかとう	右	.320	25	10
まとろて	右	.244	16	5

⬆このチームって、どうもパッとしないんだなあ。とくに攻撃力。だれかいい人いないかしら？　という人は〝ありかとう〟をお試しください。イカスから。

Nチーム

よしきた！　おれがなんとかしてやるぜ。まあ、たのもしい人……。

選　手	打席	打率	HR	走力
なむこと	両	.333	33	13
MSX-T	両	.300	30	3

⬆ファミスタシリーズの伝統を受け継いだために、弱いチームになってしまったが、彼らを起用すると、そんな弱々しさもどこかに吹っ飛んでしまいまーす。

Mチーム

おいおい、これ以上強くしてどうしようってんだよ。困るなあ……。

選　手	打席	打率	HR	走力
へーふるす	右	.305	48	8
ひとろーす	両	.370	30	18

⬆だからー、このチームを強くしても意味がないんだよなあ。代打なんて起用しなくても強いっていうのにね。でも、あこがれの選手の登場は、うれしいよね。

OBチーム

シブい！　シブすぎる！　歳はとってもまだまだ若いモンには負けない。

選　手	打席	打率	HR	走力
あかた	右	.300	25	10
おおうえ	右	.310	15	6

⬆きっとキミのお父さんのほうがくわしいだろう。このふたりは昔、モテにモテた選手だったんだよ。おっと、今でもなかなかのバッティングが期待できます。

Aチーム

がんばれぼくらのヒーローたち！　そーれ場外ホームランだあー！

選　手	打席	打率	HR	走力
たつち	右	.340	15	10
きうさふろ	右	.368	35	10

⬆〝きうさふろ〟のパワーは一見の価値ありだな。打つぞーすごいぞー。〝たつち〟も負けてはいられない。一生懸命がんばれ。南も応援しているぞ。

NSチーム

ナムコの社員はツワモノ揃い。みんな打ちまくるぜ。さすがだな。

選　手	打席	打率	HR	走力
ぷうたろ	右	.339	3	10
かんのすけ	右	.326	10	4

⬆名前はヘンだがいい選手〝ぷうたろ〟のテクニカルなバッティングと、〝かんのすけ〟の長打。もう、これで天下無敵だ。強すぎちゃって、困るわーん。

HZチーム

カワイイ顔と容赦ない攻撃にほかのチームもタジタジみたいですよ。

選　手	打席	打率	HR	走力
さゆりさま	右	.305	30	6
ひはりさま	右	.285	25	6

⬆このふたりは年輪を感じさせる。決してハデではないけど、やるときゃやるぞ。くれぐれもあなどってはいけない。かなりコワイ存在になること間違いなし。

ファミスタ ひとことアドバイス

なぜ代打が増えるようにしたのか、疑問がわきませんか？　わくでしょ。ここではそんな疑問を考えていきたいと思う次第でございます。

まず考えられることに、〝弱小チームの強化〟があります。あえてどこのチームとは言いませんが（ファンに申しわけない）、攻撃力が今ひとつのチームがありますよね。そんなチームを少しでも強くしてあげようではないか、といった優しさの表われではなかろうか。

もうひとつは、プレイヤーへのサービス精神。ひとことで言うと〝ユーザーフレンドリー〟っていうやつですね。ファミスタをもっと楽しく遊んでもらおう。ホームランコンテストを買ってくれた人への感謝の意味も込めて、このような機能を加えたのではないか。

最後は、商業戦略の一環。つまり、〝代打が増えるから、ホームランコンテストも買ってねー！〟というものだ。

で、結論としては、これらのすべてを網羅しているのではないか？　ということに落ち着いたのでした。

⬆価格がどうした売上かどうした、なんてわめいてみても、結局はゲームの面白さだ。ファミスタはどうかな？

ハイパー カキン!カキン! トーナメント

締め切り延期ですよー!!

もう一度考え直せえ!

っもう、すっごい反響ですよ、ファミスタトーナメント。ソフトがまだ発売されていないというのに、送られてくるわくるわ！　もう担当編集者なんて、高笑いしながら泣いております。きっと、これからの集計のことを考えているんでしょうね。ふむふむ。

それで、せっかく発売日も決まったことだし、もう少しトーナメントの締め切りを延ばしてみようか、というわけなのです。やっぱり実物で遊んでみて、そこから感触を得たほうがいいですしね。

すでに送ってしまった人もここで怒ってはいけません。このトーナメントはひとり何口でも応募できますので、これからまた送ってもいいのですよ。安心したかな？

それでは注意事項です。

①選手名はひらがなで５文字以内。
②打席は右か左。投法は右上、左上、右下、左下から選ぶ。
③選手の打率は、.01きざみで最大.600、合計4.200までとする。
④合計のホームラン数は280、走力は350までとし、選手ひとりにつき最大60まで。
⑤防御力は.1きざみで6.00までで合計18.00とする。
⑥スピードは10きざみで100キロから200キロまでとし、合計は780キロまで。
⑦C、S、Fはそれぞれカーブ、シュート、フォークの曲がり具合を表わす。それぞれ最大16、合計は36以内とする。
⑧スタミナは５きざみで90まで、合計240以内にすること。
⑨以上の注意事項を守ってチームを作ってください。

締め切りは12月８日の消印有効ということにします。トーナメントの上位入賞者チームをエディットした人には、けっこういい賞品をプレゼントしますので、どしどし応募してくださいね。

⬆キミの作ったチームが大暴れ！　なんてことになってほしいものですねー。

チーム名:	お名前:
ご住所: ☎　(　　)	

打者	名前	打席	打率	HR	走力

投手	名前	投法	防御率	スピード	C	S	F

締め切りは 12月8日（消印有効）なり

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ファミスタは愛だ！　係

⬅担当者の机の引き出しには未整理の封書が。すでにギューギューだぞ。

やじうま ペナントレース

⬆このゲームは野球、とくにプロ野球の醍醐味を感じさせてくれるぞ。名監督を目指せ。

プロ野球もようやく日本シリーズが終わり、野球シーズンも終わりを告げようとしています。ところがMSXの野球シーズンは今が本番！　ほかのゲームとはひと味違った『やじうまペナントレース』で、リーグ優勝を目指すのだ！　今月は選手について、じっくり考えてみるぞ。

■ビクター音楽産業　MSX2　7,800円［税別］(2DD)

監督として、自分の分身としての選手とは？

リアルなデータととことん本格的な展開が好評のこのゲーム。選手から見た、そして監督から見たプロ野球を満喫できる。そこで今回は、選手個人にスポットを当ててみたいと思う。

このゲームでは、プレイヤーはひとりの選手を育て、辛く厳しい練習を消化しながら、公式戦に出場して勝利に貢献する。そしてリーグ優勝を果たしたら日本シリーズにのぞみ、日本一の座につく。

⬆監督というものは、いかなるアクシデントにも冷静でなければならないのだ。

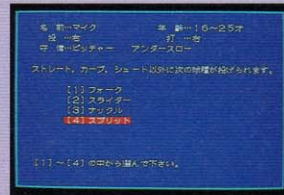
⬆選手の活躍を観察し、これからのチームの貢献度を予想する。大変だなあ。

そんな長い野球界の1年をシミュレートしているわけだ。ところがプレイヤーは自分で登録した選手の活躍と、〝チーム〟という選手の集合体を操って試合に勝つ、というふたつの目的があるので、このうちのどちらかがおざなりになりがちになってしまうのだ。

選手個人としてのゲームのしかたは比較的簡単だ。詳しいことは下を参照してほしい。問題なのは監督として、選手を管理する部分である。スターティングメンバーを決める場合は各選手の数値的な能力だけでなく、最近のバッティングやピッチングの調子を加味しながら設定することが必要だ。試合中では代走に代打、それにピッチャーの交代時期に終始気を配りながら試合をしなければならない。

そのほか、２軍の選手の起用、ピッチャーの疲労度にも注意しなければならない。采配、とまではいかないけれど、数え上げるときりがないほどの指示を選手に与えることも必要だね。選手の身になって１試合１試合を確実に消化していく心がまえが大切なのだ。

投手の場合

投手を作る場合、とても重要になってくるのが球種だ。誰でも投げられるストレート、カーブ、シュートのほかに、４種類の変化球を選ぶことができるのだが、それらの中で最もおすすめできるのは、スプリットボールだ。正式名称は〝スプリット・フィンガード・ファーストボール〟といって、ストレートと変わらない球速で、いきなりガクンと落ちる球なのだ。これは大リーグのピッチャーもかなりの頻度で使用している変化球なので、強打者にも通用するぞ。ただしこの球はほかにくらべてスタミナの消耗が激しいので、注意しながら投げよう。目指すは最多勝利投手、セーブ王だぞ。１イニングを大切にしろ！

⬆配球は自分のコンディションに合わせようね。短期決戦は避けようね。

打者の場合

できるだけ多くのヒットを打つためのコツといっても、じつはハッキリと「これがコツだ！」と言い切れるものがないのだ。みんなもバッティングで悩んでいるんじゃないかな。バッティングの能力は練習で向上するので、インパクトのタイミングを体で覚えるようにしよう。練習に〝やりすぎ〟ということはないので、自分の満足のいくまで練習しよう。また、球速はピッチャーの右のゲージである程度わかるので、「これくらいならこのタイミングで」、というように考えながら打つといいぞ。いくらピッチャーの調子がよくても点が入らなけりゃ勝てない。自分が打って点を入れて勝つんだ、という使命感を持って試合に臨もう。

⬆練習の成果を試合で試そう。打てないのは練習不足の表われだぞ。

気になる2チームをアレンジしてみたぞ！

Gチーム

プロ野球のチーム内の動きは、けっこう活発なのだ。選手の体調のよし悪しやケガなどの故障、それに2軍選手の飛躍的な活躍により、ひんぱんに選手の出入りが起こっている。このゲームのスターティングメンバー（コンピュータが選択するもの）は発売当時、最新のデータを使用していたようだが、それからの各チームの選手の動きにより、じっさいのプロ野球とちょっと違ってしまっている。そこでここでは2チームの例を出し、よりリアルにプレイできるように具体的な変更点を掲載してみたい。

最初はこのGチームだ。このチームは打順の入れ替えが違うので、右のような変更を試みた。

みんなが自分で最新のデータにするときに注意しなければならないことは、ポジションだ。このゲームでは選手ひとりひとりに決められたポジションがあり、そこ以外のポジションを守らせると、守備能力が下がり、エラーする確率が高くなるのだ。ファーストを守る選手をレフトにするには、フライのエラーを十分覚悟しておかなければならない、というわけ。

かなり乱暴な方法だが、選手の名前をイチから入力しなおす、なんてこともできる。が、一歩間違えれば、エラーばっかりの草野球まがいになってしまうので、あまりすすめられない。

1	サード	ナカパタ→コマーダ
2	ショート	カワイイ
3	セカンド	ジノスカ
4	レフト	パラ
5	センター	クロマテ
6	ライト	イノウヘ→オガッタ
7	ファースト	オガサキ
8	キャッチャー	ナカオオ
9	ピッチャー	クワタダ

ポイント

気になるのは〝ナカパタ〟の抜けた穴をどうするかである。とりあえずここでは〝コマーダ〟を入れておいた。あとは〝イノウヘ〟を〝オガッタ〟に変えてみた。これでメンバーはほぼ完成だ。あとは打順を調整すればいいだろう。強打者〝クロマテ〟はいろいろあるが、もったいないから入れておいたのだ。

Tチーム

Gチームのように変更に必要な選手が全員データの中に入っていれば問題はないのだが、Tチームを見てほしい。ショートに入れた〝ヤマワキ〟がじつはこのゲームにいないのだ。では、そんなときはどうしたらいいのだろう。解決策はふたつある。ひとつはしょうがないのでほかの選手の名前を変更して、彼を〝ヤマワキ〟にしてしまうってやりかた。ふだん活躍しない選手とか2軍の選手なんかがいいだろう。もちろんポジションのことも考えて名前変更するように。それにしても人の名前を勝手に変えられるんだから、このゲームっていいよね！

でも、本当はもうひとつの方法のほうがおすすめできる。ほかの選手に手を触れず、なおかつ自分の思いどおりの選手ができるんだから。……もうわかったかな？ そう、プレイヤーがその選手を登録すればいいのだ。こうすれば、その選手の能力はすべてプレイヤーの技量ひとつで決められるし、思い入れも出てきて、プレイにもいちだんと力が入るでしょ。でも、ひとりしか登録できないことがちょっと残念。

いらない選手は変更して、代わりの選手を自分の手で1軍へ。いかにも〝ボクが監督になってるんだ〟って感じがするよね。さあ、ペナントレースに向かってゴー！

1	センター	オオニョ
2	セカンド	ワッダ
3	サード	オカダダ
4	ファースト	フィルダ
5	レフト	ダオ→マユミミ
6	ライト	マユミミ→ナカニョ
7	ショート	ヤキ→ヤマワキ
8	キャッチャー	ギド
9	ピッチャー	キキーオ

ポイント

このチームは下位打戦を少し変えてみた。ポジションよりも打順を優先してみたけど、「ちょっと不満だなあ」という人は、プロ野球の資料をもとに、もっと本格的な変更をしてみてはどうだろうか。時間の流れに合わせてデータも変える。プレイするだけが野球ゲームの楽しみ方じゃないですからね。

コメント

プロ野球はチームの魅力、選手の魅力があるからこそ面白いのだ。データだってリアルなほうが楽しいし、面白い。でも、ゲームというものはある意味で〝時のもの〟だし、ことにプロ野球という実在のチームを題材にしたゲームなんて、時間とともに色あせてしまうものだ。ただ買って遊ぶのではなく、時間にそって自分なりにゲームを変えていく。まさに〝自分が参加するゲーム〟といえるだろう。キミは監督として、しばらくの間、愛するチームとともに、苦労と感動を味わってみてはどうだろうか。

ファイアーホーク

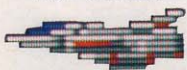
FIRE HAWK
THEXDER THE SECOND CONTACT

この『ファイアーホーク』は、とにかくマップが広い。しかも、かなり入り組んでいるので気をつけていても道に迷ってしまうことがしばしば。そこで、この徹底解析では、5面までのマップをどどーんと公開してしまうのだ！　これでエンディングにいたる近道を見つけてくれ。

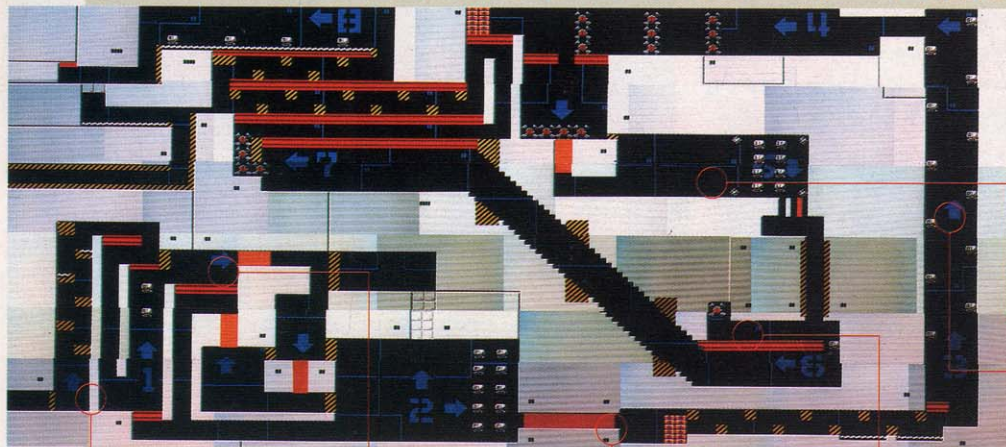
■ゲームアーツ　MSX2　7,800円[税別](2DD)

ファイアーホーク発進!!

前作『テグザー』を覚えているだろうか？　あれから4年、あのゲームが数段パワーアップして再び姿を現わしたのだ。前作では謎のまま残された、ネディアムの秘密や、アーサーの行方。これらは、この新作ですべて解明されるぞ。ま、そのためには、キミに最終面をクリアーしてもらわなくてはならないわけだが……。

いわゆる続編物のゲームだけど、別に前作をやってなくても全然問題はない。強いて言うなら自機の操作にちょっと戸惑うかもしれないということぐらいだ。でも大丈夫、親切なことに初心者のための練習モードが用意されているんだ。このモードを何回かやれば、操作のコツやアイテムの使い方なんかがわかってくるぞ。

MISSION 0　プラクティスモードで操作になれろ!

ECM
⬅一定時間敵のレーダーを撹乱し、攻撃を停止させる兵器だ。砲台に対して有効なのだ。

ストッパー
⬅一定時間敵の動きを停止させる兵器だ。敵の数が多い場所を強行突破するときに便利だ。

コンタクトを取れ
⬆アンテナに接近してコンタクトすると会話ができる。

壁を破壊せよ
⬆いたる所にこのような破壊できる壁があるのだ。

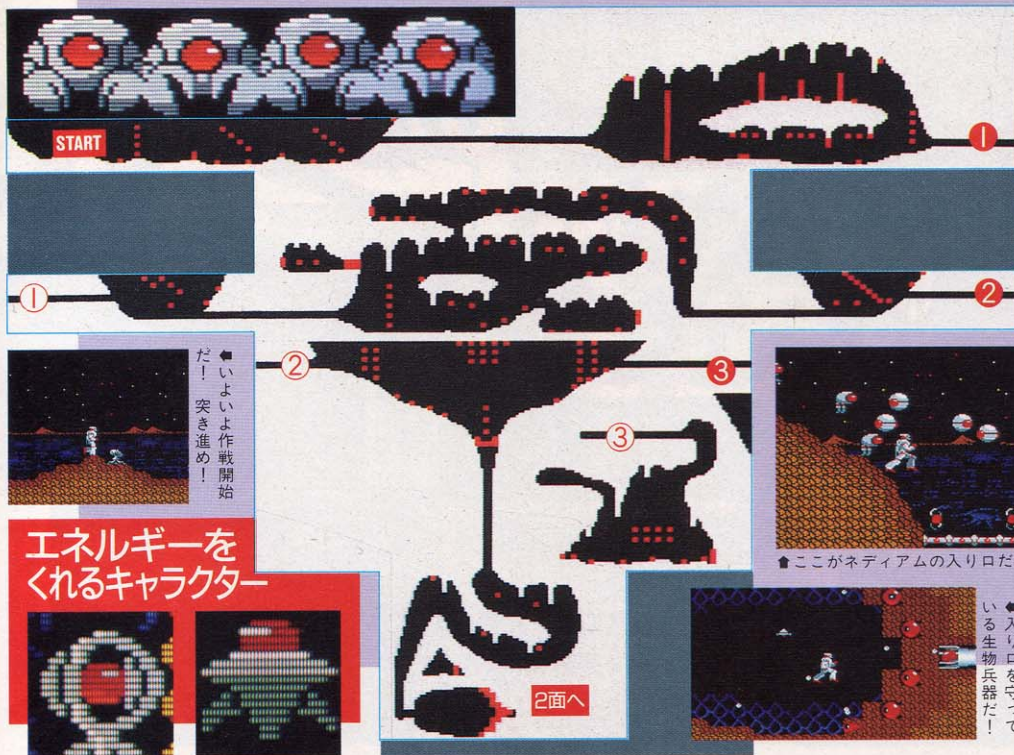
エネルギー補給
⬆自機のエネルギーは特定の敵を壊して補給するのだ。

オプション活用術
⬆オプションを使って敵の動きを止めることができる。

MISSION 1 ネディアム内部へ侵入せよ!

⬆いよいよ作戦開始だ! 突き進め!

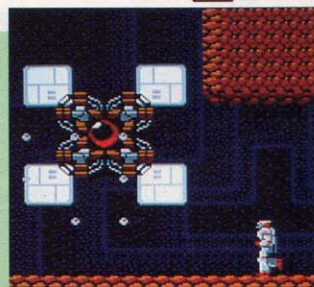
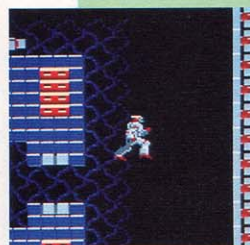
⬆ここがネディアムの入り口だ。

⬆入り口を守っている生物兵器だ!

⬆ネディアムの迷宮にはさまざまな敵が!

ミッション1は、ネディアム地表から、地下内部へ潜入するのが目的だ。しかし、ネディアムがこの侵入をただぼーっと見ているはずもなく、ジョシュアが到着したころには、すでに防衛システムが作動した後だった。そのため、内部への入り口には蓋がされ、おまけに生物兵器でコーティングされているというタチの悪さ。かなり弾を吐いてくるから、ここはストッパーを使用するといいだろう。ミサイルを使うほど堅い敵ではないけど、どーせ後で補給できるのだからどんどん使ってしまおう。

MISSION 2 さらに奥へ突き進め!

ミッション2の初めの部分は、『テグザー』の1面と同じ構成になっている。前作をやったことがある人には懐かしい場所だ。4年前アーサーはここからネディアムに侵入し、戻ってこなかった。ジョシュアも同じ運命をたどらないとは限らない。そうならないために、つねに気をひきしめて戦え、仲間の死をムダにしないためにも……。

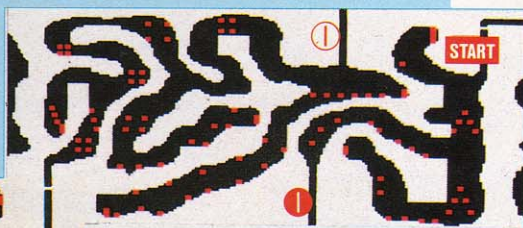
でも、そんな懐かしい場所は、少しだけ。そこから先は入り組んだ洞窟がひたすら続いている。うねうねと進んで、マップの凸型のところでボスキャラとご対面だ。

⬆この部屋の右端がけっこう安全だよ。

⬆青い壁にこの敵。懐かしいなあ。

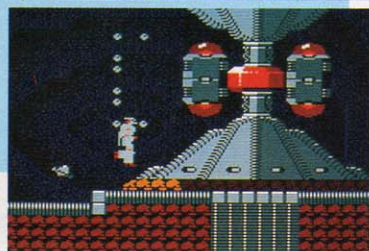
⬆あんなところに仲間の残骸が!

MISSION 3 磁力線発生装置を破壊するのだ!

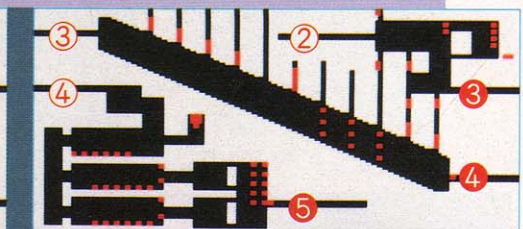
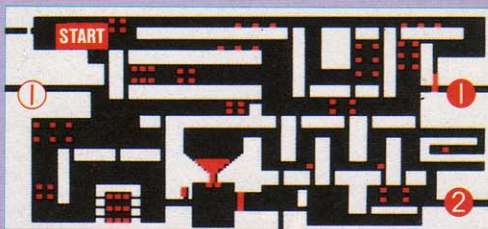
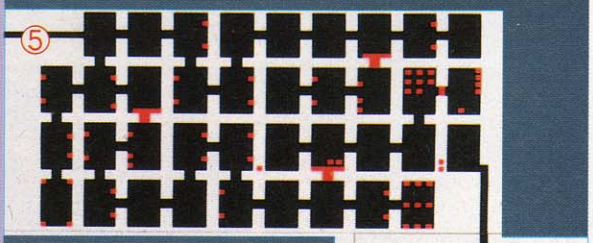
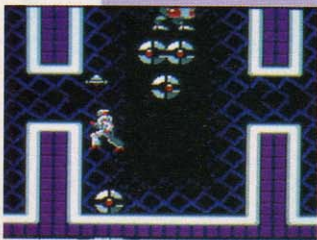
4年前、ネディアムは強力な磁場でレイピナを捕え、脱出不能にした。なぜ、小さなアステロイドにそれほどまで強力な磁力が発生しているのか？　その謎が、このミッションで解明される。ネディアムの内部には強力な磁力線発生装置があったのだ。これを破壊するのがミッション3、このステージの目的だ。

そこにいたる道は機械混じりの洞窟で、かなりややこしい形をしている。敵の難易度も高くなり、レーザーだけではちょっと厳しくなり始めるぞ。

⬆シールドを有効に活用しよう。

➡虹の架け橋ならぬ、敵の架け橋ですな。１個壊すと動き出す。

⬅磁力発生装置は放射状に撃つ弾とレーザーで攻撃してくる。

エネルギーをくれるキャラクター

MISSION 4 ネディアムの動力ユニットを絶て!

さて、この辺りから本格的に難しくなってくるぞ。敵はどんどん耐久力が上がっていく。ミサイルを使っても１発では破壊できないキャラも登場し始めるぞ。そういった敵は、なるべく倒さないのがコツだ。倒したところでエネルギーが増えるわけじゃなし、ミサイルの数をいたずらに減らすのが関の山。飛行形態になって、そいつらの頭の上を飛び去るのが、利口な人間の行動だろう。ストッパーやECMをうまく使って、ひたすら逃げまくるのだ。

⬆斜めに下がっていく回廊では上から敵が降り注ぐ。

⬆同じような部屋が続くので迷いやすい。

⬅こいつに安全地帯はない。

エネルギーをくれるキャラクター

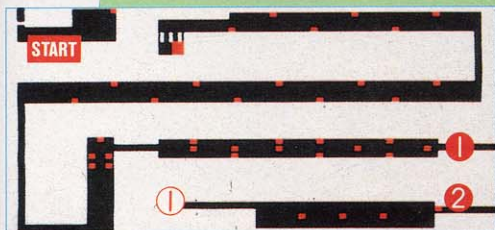
MISSION 5 ネディアムのエンジンを停止させろ!

START ① ❶ ❷ ② ③ ❸

⬅アイテムかと思ったら敵。こんなのアリ!?

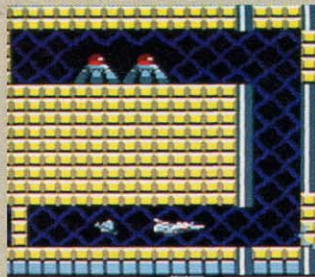
⬅敵に構うな、飛行形態で一気に突破しろ!

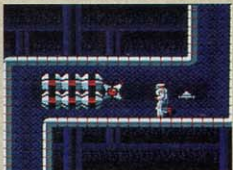
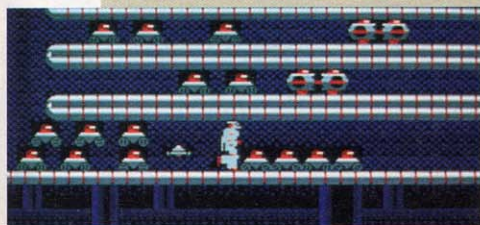
⬅うわーはさまれたー! ピンチ!

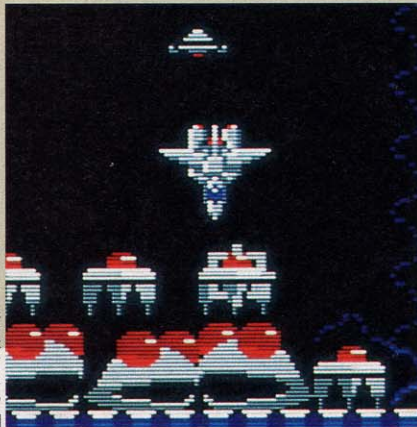
エネルギーをくれるキャラクター

ジョシュアがネディアム内部で破壊工作を行なっている間にも、この小惑星は刻一刻と地球に接近している。衝突を免れるための方法はひとつしかない。ネディアムを破壊することだ。しかし、破壊には時間がかかる。その時間を稼ぐためにもネディアムの進行速度を弛めなくてはならない。そこで今回のミッションは推進エンジンを停止させることだ。しかし、このエンジン制御装置の守りは鬼のように堅い。かなり苦しい戦いになることは覚悟してくれ。

⬅制御装置の周りは砲台だらけ、ECMを使え!!

MISSION 6.7.8&FINAL MISSION ネディアムを破壊せよ!

ここから先はまさしく地獄。凄まじい攻撃の連続ってカンジなのだ。敵キャラも、ほとんどがミサイルでなくては破壊できないような堅いものばかり。しかし、こういうやつらをいちいち倒していると、すぐにミサイルの弾数が尽きてしまう。極力、飛行形態で強行突破して行かないとまずい。しかも、この辺りに来ると、エネルギーをくれる敵の数も少なくなっている。残りエネルギーとの戦いといってもいいほどシビアになってくるぞ。何度もやり直して状況を把握し、もっとも効率のいい方法でクリアーしていかなくてはだめだ。最終面の展開はとにかく凄い! 頑張ってクリアーしてくれ。

⬆上の敵を下に落とさないように飛べ!

⬆壁の隙間から敵が這い出てくるのだ。

⬆配管の中を行く面もある。

⬅この狭い場所にこの敵の数。逃げ場がまるでない。

⬅いたる所罠だらけ。関係ないが、このカエルのようなキャラはカワイイ。

この先はキミ自身で確かめてみてくれ!

水滸伝

天命の誓い

発売されてしばらくたつけど、みんなプレイしたかな？ちょっと変わった感じでなかなか楽しんでるんじゃないかな。今月の徹底は、勝つための方法をもう一度検討してみようと思う。府州別勢力分布図など、見逃せない情報が盛りだくさんだ。

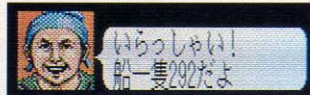
■光栄　MSX2　11,800円/9,800円［税別］(ROM/2DD)

勝つためには何をするべきか!?

『水滸伝』で勝利を得るために必要なことは、とにもかくにも人材集めとヘックス戦につきるよね。そこらへんのおさらいを、もう一度しておこう。

ゲーム開始当初は、やはりオーソドックスに内政の安定に努め、少し落ち着いたらすぐに、人材集めに出かけよう。〝出向〟のコマンドで町に出て仲間を増やし、忠誠度を上げて空白地に送り込む。これを何度も繰り返してゆけば、序盤戦は何とかのりきることができると思う。そうそう、隣接している国があれば、忘れずに軍事同盟を結んでおこうね。とにかく高俅（コウキュウ）一本に絞ってゲームを進めてゆくことがかんじんだ。

あるていど国力がついて兵力もそろってきたら、少しずつ戦いを仕掛けて領土を拡大してゆこう。すべての強者に船を持たせることはもちろん、武装度と訓練度も最大値にまで上げておくことを忘れちゃいけない。これだけのことをして、兵力を相手の国の３倍近くそろえることができたら戦いを挑もう。よほど変なことをしないかぎり、勝利はキミのものだ。

これは、あくまで正統的なやり方であって、必ずしもこうでなければ勝てないということはない。火計、妖術を多用し少ない人数で攻め落とすこともできないことはない。いや、あえてそういうきわどい遊び方をしてスリルを味わうほうが、魅力的だともいえるんじゃないかな。これは個人の好みによるんだけどね。

⬆船は忘れずに買っておこう。

でも、ぐずぐずしていると北から攻めてくるという、金国の存在が絶えず頭の中にあって、何をするにも焦ってしまう。じゅうぶんに準備をしておけば勝てる戦いも、少しだけ早めに攻め込んだために残敗してしまったなんて、もう何度やったことか。

相性ってな〜に？

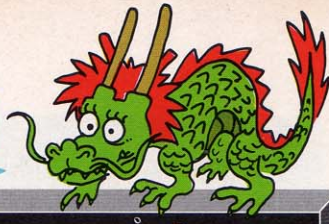
強者たちの性格は忠義・仁愛・勇気の３要素のうち最高のものが対応している。それが上司のほうが下回っている時に相性が悪くなり、忠誠度が低くなりやすい。相性の悪い部下からは、目を離さないようにしようね。

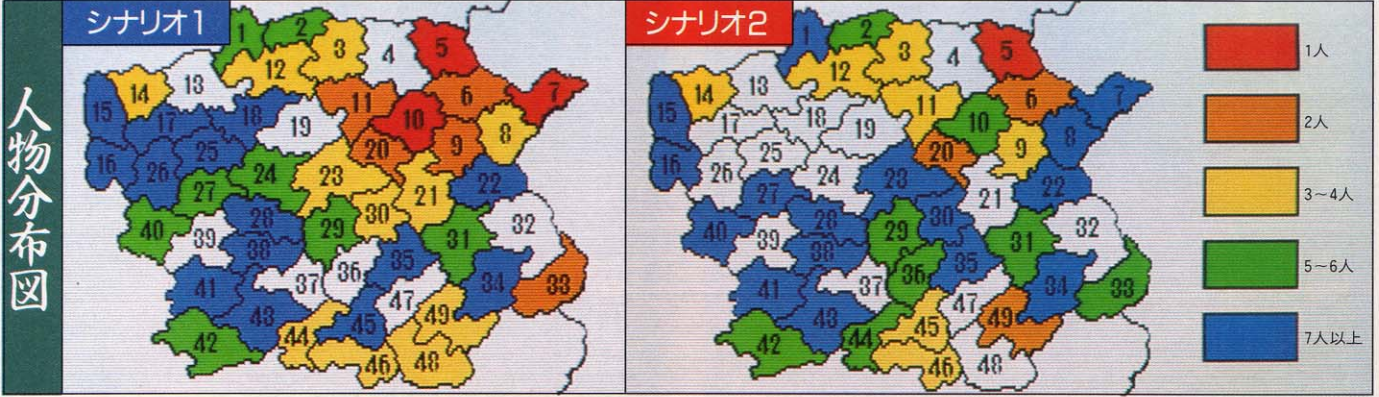
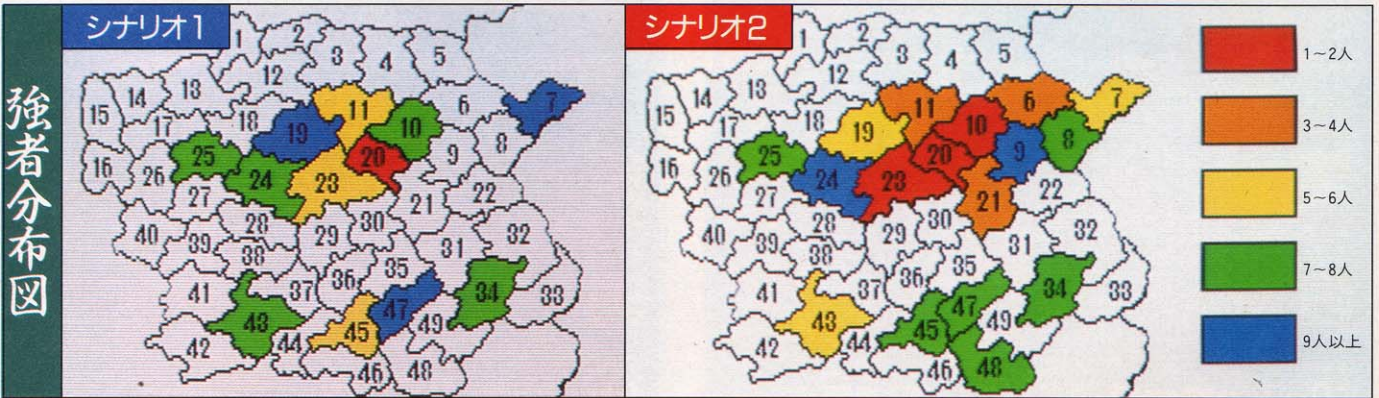
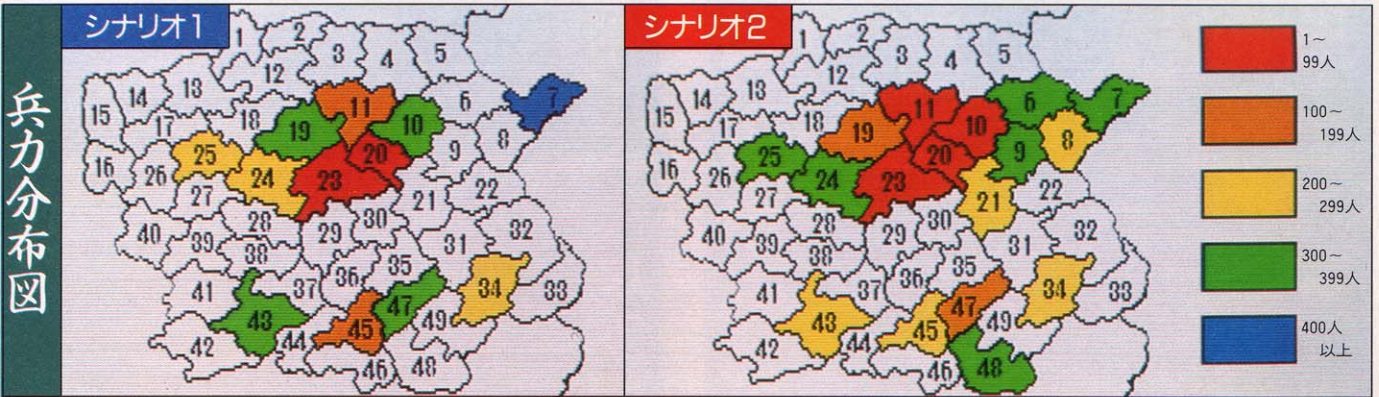
晁蓋(チョウガイ)	
忠義	96
仁愛	68
勇気	76

相性良い

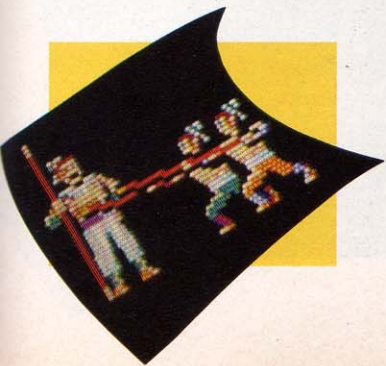
朱貴(シュキ)	
忠義	76
仁愛	42
勇気	22

相性悪い

王進(オウジン)	
忠義	79
仁愛	91
勇気	73

こりゃ便利だ
府州別勢力分布図

ゲームを始める時、どの国をねぐらにするか、まずどこの国から人材集めを行なうか、けっこう迷うところだよね。そんな時に使えるとっても便利な府州別勢力分布図だ。シナリオ1、シナリオ2ともにゲームを始めてすぐの状態だから、遊んでいるうちにどんどん変わっていくのでそこだけ気をつけてみてね。で、ひととおり眺めてみると、やっぱり北の府州のほうがよさそうな感じだね。

情報収集をおこたるな

人材を登用するにも戦いをしかけるにも、まずその情報を仕入れておかなければならない。水滸伝に限らず、光栄のシミュレーションでは必ず１コマンドとして数えられてしまうので、その月は情報を見ることしかできなかったなんてことになる。

これが嫌でついつい敬遠してしまうけれど、やっぱりこれはよくないことだと思う。遺憾に思うぞ。やっぱりハンデだと思ってきちんと調べたほうが男らしくて好感が持てるってもんだ。正確な情報で判断できるんだから、ゲームを進めるのも有利になるはずだしね。だから、これからは〝私はちゃんと情報を見ます〟宣誓をきちんとしてからゲームを始める習慣をつけておこう。なんてね。

怒濤のマップ公開だ!!

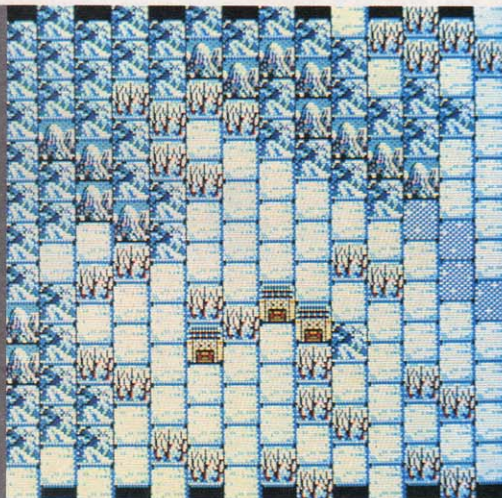
先月号の付録に引き続きヘックス戦のマップをどどーんと公開してしまうぞ。今回は高俅のいる府州の南が中心で、全部で12府州だ。南のほうにねぐらを決めた人達は必見のマップだと思う。こいつで戦いがどんなモノになるかあらかじめ予想をつけておくと、何かとラクだ。そんなわけで、じゅうぶんに活用してほしいぞ。

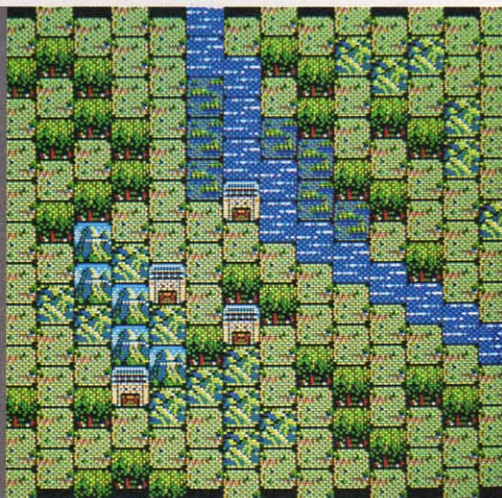
第6国 青州

←南側が険しい山に阻まれているため、南から攻め込むときはちょっと苦労するかもしれないね。ここは数にまかせてどどっと攻略してしまおう。

第8国 密州

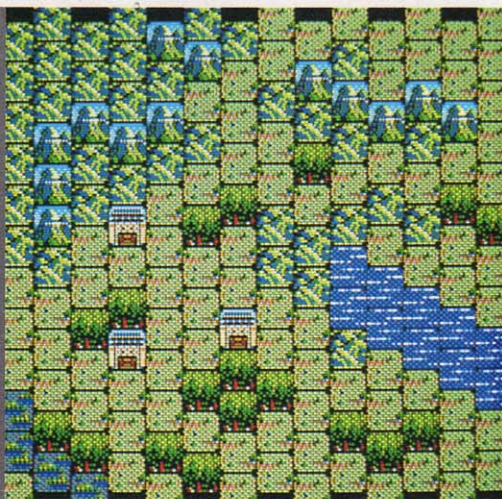
←ここは城の数が少ないし、比較的開けた地形になっているため、すばやい移動ができ攻略しやすい州といえるだろう。山に立つ城を中心に、火計などを駆使して責めたてよう。

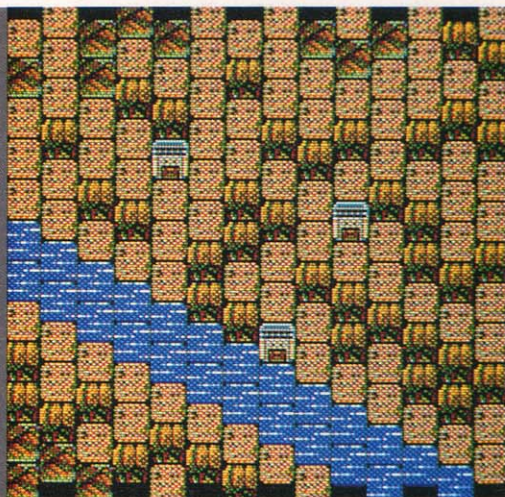
第9国 沂州

←北東には山と川があり、ちょっと移動するときは手間取ってしまうかもしれない。でも城の回りは完璧に平地だから、とにかく回りを取り囲んでいっきに落とそう。

第21国 徐州

←4つある城は、どれも要所要所が山や川を背後に控えているため、けっこう攻め落とすのは難しいかもしれない。逆に言えばここをねぐらにするといい、ということだな。

第27国 商州

←守備側にとっては、なんだかとってもつらそうなマップだ。城の数は2つと少ないし、城の回りは比較的に地形効果の高いものばかりだし、もう、いやんなっちゃう。

第28国 鄧州

←ここも平地がちな地形なので、城の回りを早く取り囲んで総攻撃をかけるオーソドックスな戦法が有効だろう。城を1つずつ目標を絞りこんで戦おう。

第29国 蔡州

⬅これは秋のマップだ。なかなか色がきれいだね。下のほうに大きな川が流れている。この川を有利に使えるかどうかは、キミの腕にかかっているぞ。

第30国 穎州

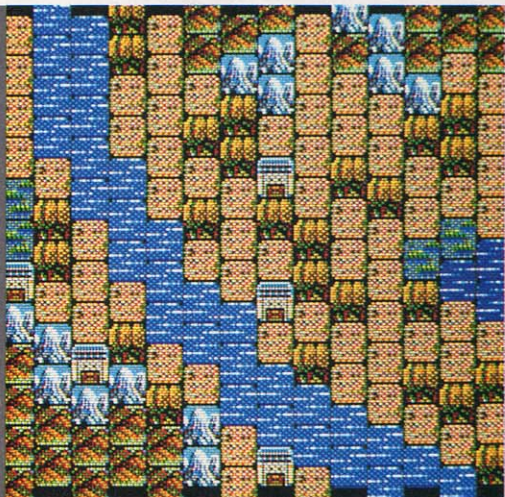
⬅川をはさんで2つある城。どちらに主力の部隊がいるかによって戦い方は大きく変わってくるだろう。まあ、おそらく南の城のほうにいるだろうけどね。

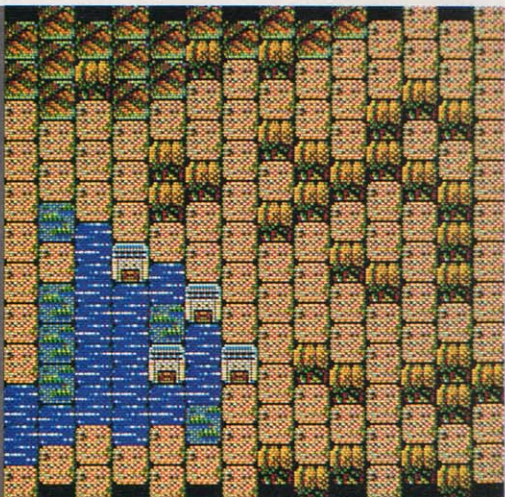
第34国 宣州

⬅ここも秋のマップだ。4つある城のうち上のほうにある2つの城は、攻略するのが難しいかもしれないな。じゅうぶんな戦力を用意しておこう。

第43国 江陵府

⬅ここは船を持っている強者でないと、どうしようもないだろう。川があるために勝てる戦いを落としてしまうなんて、ばからしいからね。ぜひ船を持たせておこう。

第45国 江州

⬅ここも43国とおなじように川が多い地形だ。おそらく上の2つの城に主力の部隊がいるだろうから、まっさきに川を渡って上の城だけに集中しよう。

第47国 舒州

⬅南のほうの国は、ほんとうに川が多いよね。ここもその例にもれず、水の上に城が浮かんでいるようなマップだ。水上からの攻撃が鍵をにぎっているぞ。

やっぱりシミュレーションは面白いと思うのだ

なんだかんだいっても、やっぱりシミュレーションは面白い。もうすぐ『維新の嵐』が発売される。これまた歴史もので今から仕上がりが楽しみだ。もうすぐMマガで紹介できるはずだから、楽しみに待っててちょーだい。他の機種では光栄の新作、『提督の決断』が出たみたい。こちらのほうも早くやってみたいよね。

『上海』中毒のみなさん これはもっと遊べます！

ちょっと暇ができちゃったなあ、なんてときに手軽に楽しめるのが魅力のパズルゲーム。その中にあって、これほどまでに中毒性を持ったものもない。そんな『上海』が、新しく5種類のパターンを加えて『上海Ⅱ』となった！　クリアーすれば、もちろん竜が登場！　この竜が出るまでは、なかなかやめるきっかけがつかめないらしいね。

■システムソフト MSX2 6,800円[税別](2DD)

この1本で当分は遊べるぞ

ひとつのパターンしかなかったころでも、多くのファンを長い間にわたって熱中させた『上海』。そして、いよいよ発売となったこの『上海Ⅱ』では、さらに5つの新しいパターンが登場した。それぞれに動物の名前がつけられているが、なにを根拠につけたのかがよくわからないパターンもあったりして、まあそのへんは自分なりに解釈してプレイしてみよう。

パターンが変わってもルールはまったく同じ。いろいろな形に積まれた麻雀牌の山から、同種類の牌を2つ1組でどんどん取り除いていく。全部の牌がなくなればクリアーで、竜が登場する。自由に取り除ける牌の条件は、上または左右にほかの牌が接していないということ。半分だけズラして接している牌もあるが、それは取ることができない。積み方によっては左右が空いているかどうかがわかりにくいこともあるので、慣れるまでは取り除ける位置にある牌を探すだけで、かなり時間がかかるハズ。ま、仕方ないか。

困ったときはHELP機能を活用しよう。やり直しなしの一発勝負でプレイしたい、という真面目な人もいるだろうけれど、誰も見ていないようだったら2、3歩戻ってもいいのです。Mマガが許します。竜に“天晴”と言わせるためなら、その時点で取ることができる牌をすべて表示してもらっても不正ではない……よね。

目が慣れてくるとつねに全体を見渡せる余裕が出てくる。それに同種の牌は4つずつあるわけだから一度取った牌を覚えておくと、後になって便利。これも完璧に記憶しておくなんて不可能だから、半分は感覚的なものになってしまうかもしれない。普段あまり頭を使わない人も、こんなところで使っておけば脳ミソのしわが減るのを多少は防止できるかも……。

こんな牌から取っていこう

①高い位置

どのパターンにおいても、高い位置にある牌は優先して取り除きたい。上下に同じ牌が重なっていたのを発見したときなど、早めに手を打っておいて良かったと思うに違いない。

②中央から離れた位置

高い位置にある牌と同様、中央から離れた遠い位置にある牌にも気を配っておくこと。どちらかだけに集中すると、ほとんどの場合クリアーすることは無理になる。

③複数の牌にかかっている

『上海Ⅱ』で新たに加わったパターンでは、複数の牌をふさいでいる牌の数が多い。上下で重なっている場合、下の牌が半分見えていることもあるのでチェックしておこう。

第3の牌を探せ

どの牌も同種が4個ずつあり、それを2組に分けて取り除くことになるが、この組み合わせによって進行がずいぶん変わってくる。先読みのポイントは、取り除ける牌を見つけてもすぐに取らず、ほかの場所にも同種の牌がないかどうか探すこと。

目に休息を!!

このゲームをプレイするほとんどの人が、「あと1回だけ」と言いながら、結局のところ長時間プレイすることが多い。しかもプレイ中はあまりまばたきもせず、日頃使わない集中力を発揮する。目がボロボロになる前に休憩しよう(経験者談)。

パターンによってコツも違ってくるぞ

TIGER

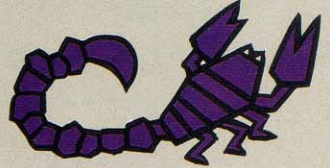
新たに加わったパターンの中で最も基本に忠実で馴染みやすいのは、多分このTIGERだろう。

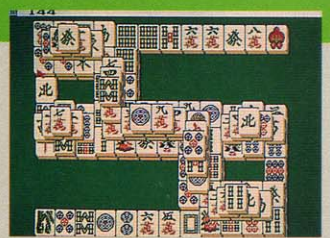
ここでは十字に位置する牌をなるべく早い時期に取りたい。これらはみんな複数の牌にかかるように置かれているのだ。もし、この十字に位置する牌どうしで取ることができる牌があれば、よほどのことがない限り先に取ってしまおう。その後は、高さと横の広がりを縮めるように取っていこう。

SCORPION

このSCORPIONでは、ほとんどの人が画面の上半分を崩していくことばかりに気を取られやすいんじゃないかな。高さもあるし、このパターンの中では比較的複雑な部分なので、もちろん気をつけるべきことではある。しかーし、盲点になりやすいのが画面上で最も下に位置する2段に重なった1列。ここを放っておくと、必ず後悔するハメになるであろう、うむ。

MONKEY

こ、これは目が疲れる。まずは中央の横1列を崩し、あとは高さと左右のバランスを考えて取っていく。なーんだ、DRAGONなんかと大差ないじゃないか、と思うでしょ。でも半分だけずれてるとすぐにでも取れそうに見えるので、目が慣れるまではかなりはがゆい思いをしてしまう。見えている牌が多いのに取れない牌がほとんどというのはつらいものだっ。

SNAKE

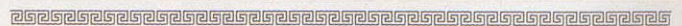
どこから見てもSNAKEのこのパターンは、最初から取ることができる牌が少ない。一歩間違えるとすぐゲームオーバーになりそうだが、それほど深く考え込む必要はない。だいたい、自由になる牌がつねに少ないので、悩みたくても悩めないのだ。見えている牌も少ないし、おおざっぱな先読みをしたら、素直に取っていこう。

PANTHER

これもまた、取ることができる牌を見定めるのが大変になってくるパターン。ただ、MONKEYとは逆に、取れないと思っていた牌がじつは自由な位置にある場合が多いのだ。中央部分でも、段差があれば左右のどちらかが空いているわけだから取ることはできる。

左右の山のどちらかから集中的に崩していくのもひとつの手だが、運によるところが大きい。

DRAGON

ああ、これこそ『上海』だなあ。以前からプレイしていた人なら安心して遊べてしまうね。

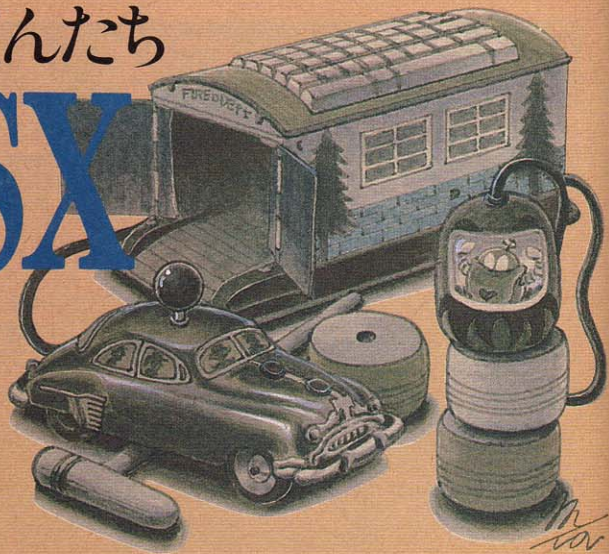
中央に乗っている牌と、左右の中央にある牌だけが複数の牌にかかっているが、それ以外はバランスよく積まれている。だから取るコツというのも基本に忠実に、初めのうちは、高さと左右のバランスを考えながら取っていけばよい。横の列に同じ牌が含まれているときには注意が必要だ。

基本的な注意点はこんなところだが、プレイする人によっては取り方に癖が出てくる。癖が出るようになるってことは、かなり慣れたってこと。しかーし、いつまでたっても竜にお目にかかれないような癖ならとっとと直そう。

解けるまでやり直しを続けるつもりなら、FILEを順番に解いていくのがお勧め。これならいつでも同じ積み方に挑戦できるからね。解けるまで1年でも10年でも好きなだけ時間をかけてプレイし続けていいってわけだ。

探せばあるある、超優良ソフトくんたち

RETRO-MSX

結局、どんな理屈を並べたてたところで、ゲームの優劣は決まらない。遊んでおもしろくなくっちゃダメなのである。と、ゆーことは、つまるところ、ゲームのおもしろさに古い新しいはゼーンゼン関係なくなってくるという、当然ながら重要な結論が導かれるワケなのですね。

1986　タイトー(MSX1)

１番、亀山定吉。『ジャイロダイン』の歌をうたいます。「はぁー、咲一いーたー、咲一いーたー、チューリップーのーはーなーがー、なーらんだー、なーらんだー、赤ー白ー黄色ージャイローダイン！はーコリャコリャ」、イヤーン強引。

街を歩いていると、こんな歌が聴こえてきそうです（©千倉真理の映画も大好き！）。

ジャイロダインはアーケード版より移植の、縦スクロールタイプのオーソドックスなシューティングゲーム。当時このタイプのゲームはゼビウスの影響を強く受けているものが多く、このゲームにしてもミサイルが空中弾と地上弾に分かれてたり、ところどころに隠れキャラがいたりと、それっぽい要素が多分に含まれているのだ。

⬆サッパリとした淡泊な味わいのシューティングゲームなのである。あ、人魚が。

⬆ときおり思いがけないところから、ワケのわからないデザインの隠れキャラが出る。

でも、MSX1なのにちゃんとなめらかスクロールするし、ちょっと単調だけど仕掛けも豊富で、ゲーセンで人気が高かったというのもうなずけますな。まあ、とりあえずこのテのシューティングゲームは肩がこらないのがいい。ちょいとヒマなときに軽一くプレイして、心地よい緊張感と疲労感を味わう。これぞシューティングゲームの最高の楽しみかただといえるでしょう。

てつまん

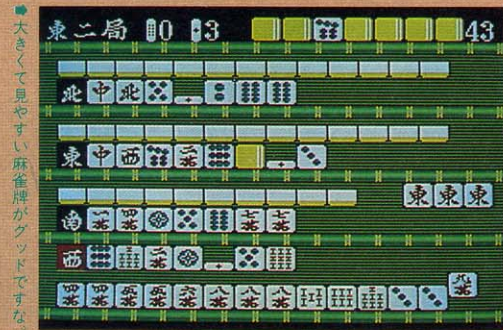
1985　HAL研究所(MSX1)

デキのいいシューティングゲームはプレイしたあとに爽快感が残るものであるが、麻雀の場合はホンモノだろうとゲームだろうと、やり込んだあとには極度の疲労感と後悔しか残らない。いつも最後にはそうなることとわかっていながらも、ついつい引き込まれて禁断の世界へと入っていってしまう。麻雀にはなんとも不思議な魅力がありますな。

この『てつまん』も、麻雀のそんな中毒的要素を隠し持ったソフトといえる。

まず、麻雀牌をはじめ背景のグラフィックが発売当初の水準からすると飛び抜けてキレイだったんだよね。おまけにすべての役がちゃんと漢字で表示されるのも珍しかった。これが中毒性をグーンと高める要因になっていたわけだ。

コンピュータ雀士の思考ルーチンはたいして強くないし、全体的に操作性もあまりほめられたもんじゃなかったんだけど、なぜか当時はすい寄せられるように遊びまくってしまった。最近の麻雀ソフトにくらべるといくつもアラが目立つんだけど、グラフィックや効果音が独特の雰囲気をかもしだしているからか、今でもなんとなくやり込みたくなるソフトである。

⬅大きくて見やすい麻雀牌がグッドですな。

⬅役の表示もこのとおりすべて漢字である。

ちゃっくんぽっぷ

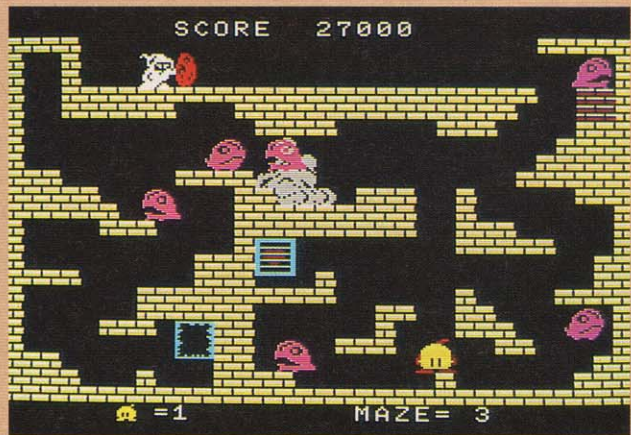
1985　タイトー(MSX1)

これって、アーケードに登場したときはあんまり人気が出なかったそうですな。まあ、それはいいとして、パソコン版はなかなかによろしい出来ばえであります。

シューティングゲームやボードゲーム、スポーツゲームなど、あらかじめ完成されているゲームシステムを持っているゲームと違って、このテのアクションパズルゲームは、極端なハナシ、ゲームシステムを1本1本練り直さなきゃならないもんだから大変である。しかもパズルってーものは、複雑にしすぎちゃうととっつきにくくなっちゃうし、かといって単純すぎるとてんでゲームにならない。ここいらへんのバランスを取るのがものすごくメンドーなのである。

でも、それだけあって、バランス取りがもーバッチリ！　なーんてソフトが登場したときのインパクトといったら、そりゃーも一強烈なものがある。

↑ある法則にもとづいて敵キャラどもをやっつけるといろんなアイテムが出てくる。

↑面が進むごとに、巧妙なトラップがちゃっくんを困らせるのであーる。

↑コミカルでかわいいキャラクターに、凝りに凝った仕掛けの数々。こりゃーはまらずにはいられませんわな。

この『ちゃっくんぽっぷ』を初めて見たときは、たんにキャラクターがカワイイだけのゲームかいな、ってなぐらいにしか思わなかったもんであるが、やり込めばやり込むほどに、隠された味が、ジワジワーンとスルメのごとく現われてきたのだ。

主人公ちゃっくんの武器はちっちゃな爆弾だけ。こいつをうまく使ってオリに閉じ込められたハートを取り戻すのが目的なのであるが、随所に仕掛けられている巧妙なワナのおかげでなかなかうまくいかないのだ。遊び込むほどにドップリとはまっていく。優良なパズルゲームは時のたつのを忘れさせてくれるのである。

野球狂

1985　ハドソン(MSX1)

シューティングや麻雀ゲームなどと同様に、昔から人気が高かったのがスポーツゲーム。とくに国民的スポーツともいえる野球ゲームは、そのなかでも群を抜いて人気が高いのである。

今回紹介する『野球狂』も発売当初はスゴイ人気で、売上チャートの1位を独走したりしていたもんです。

野球ゲームには昔からアクション性を重視したリアルタイムものと、本物の野球にできるだけ近づけようとしたシミュレーションタイプのものの2種類が出回っていた。どちらのやりかたにもそれぞれ一長一短があるので、どちらの方式が優れているなんていちがいには言えないものである。

➡シンプルだけど美しいグラウンドの上で、かわいらしい2等身の選手が四方八方に走り回るのだ。

でも、どうせ遊ぶならリアルでかつアクティブなもののほうがいいに決まってる。そんな欲求が渦巻くなか、リアルタイムものとシミュレーションものの長所をうまく組み合わせて鳴り物入りで登場したのが『野球狂』なのだ。

このゲームのすごいところは、選手の名前や打率などのパラメータなどを自由に設定することができるチームエディット機能をいちはやく採用しているところである。

今となっては大人気の『激ペナ2』や『ファミスタ』をはじめ、多数のソフトにチームエディット機能が組み込まれているけど、当時としては非常にめずらしかった。

このチームエディット機能のおかげで、リアルタイムでありながらシミュレーションとしても高いレベルにすることができたのだ。

↑打率や球速が表示されるなど、マニアックな人でも楽しめるシステムが売りだ。

↑チームエディット中の画面。当時ここまで細かく設定できるソフトはなかったのだ。

スピードや打球の動きなどを見るとさすがにかなり古さを感じてしまうけれど、今人気を集めている野球ソフトのゲームシステムの基礎を固めたソフトであることは間違いないだろう。

MSXゲーム指南

技あり一本

こんにちは。ボクは技あり一本です。ボクの使命は、みんなを助けることです。どうです。えらいでしょう。えっへん。でもね、キミからの援助も必要なのです。ゲームをプレイしていて、「これは！」とか、「スッゲー！」というような技があったら、送ってほしいのれす。

一本 シンセサウルスVer.2.0

こんなものがあったとは！

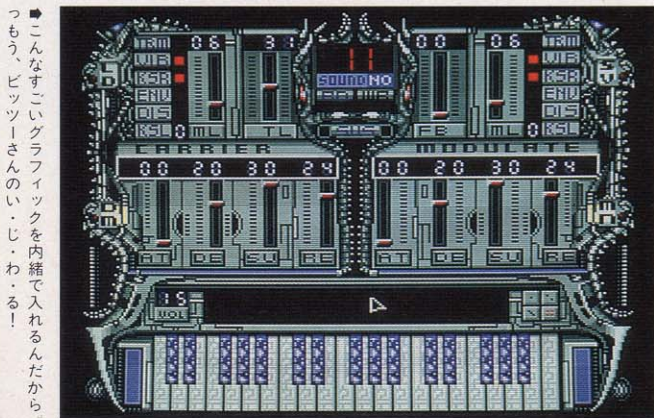
音楽好きにはたまらないソフト、『シンセサウルス Ver.2.0』。前作にリズムエディットや、スコアプレイやリズムプレイのモードで作成したパターンをBASIC文に変換するコンバーターが加わって、よりユーザーライクなデキになったよね。ところが、このソフトには、とんでもなくスゴイものが入っているのですよ、ダンナ。

スコアエディットモードとディスクモード以外のモードにするとき、F1キーかF2キーを押しながら変えるのです。すると各モードのグラフィックがガラリと変わってしまうのですよ、これが。

F1キーだとちょっとグロテスクな、ギーガーをホウフツさせるグラフィックが、F2キーだとツルンとしたメカニックのグラフィックが現われます。スゲエゼ!!

情報提供：埼玉県　吉岡研吾

⬆リズムエディットもこんなグラフィックですると、はかどったりしてね。

⬆オドロオドロしいけど、よく見りゃカッコイイなあ、これ。かなりイカスゼ！

➡こんなすごいグラフィックを内緒で入れるんだからっもう、ビッツーさんのい・じ・わ・る！

技あり ディスクステーション秋号

ミュージックモードですの

あいかわらずの人気をほこっている『ディスクステーション』。この技はどっかの雑誌にも掲載されましたが、掲載前から我が技あり一本あてにも送られてきていたので、あえて掲載します。

『アレスタ外伝』のタイトルが表示されたら、カーソルキー(なんでもいい)を24回押すのです。すると、ミュージックモードになります。F1キーで元に戻るのよ。

情報提供：千葉県　菅原政直

⬆カーソルキーの上下で音源、左右で曲の選択なのです。おー、トレビアーン！

技あり 激突ペナントレース2

同じチームで試合しよう！

エディットしたチームに限りますが、同じチームで試合できるのです。これをするには、戦わせるチームを一番後ろに入れておいたディスクを用意しましょう。

セレクトチームでプレイヤー1を決めたあと、プレイヤー2にカーソルを置き、カーソルキーの左、スペースキーの順に押します。もし、右側に表示されていたらカーソルキーの左、上、スペースキーの順に押しましょう。これでバッチリ。なんか複雑な気分……。

情報提供：栃木県　山本忠久

⬆ぎょえー！　どっちがどっちかわかんないぜー。まあ、あたりまえですけど。

⬆すがさわ投げた！　すがさわ打った！ちなみに私は打ってるほうのチームです。

有効　ディスクステーション7号
時間によって変わるのです

この中に『魔導物語』の予告デモが入っているよね。そう、最初はすっごいシリアスタッチで迫っておきながら、途中でガクンと落とす、かなりおマヌケなデモのあれだ。じつはあれ、見る日や時間によってメッセージが違うのだ。夜に見ると、女のコがさも眠そうに登場する。この女のコのメッセージは４種類あるみたいなのだ。時間をおいて見てみようね。

情報提供：千葉県　村上一郎

☗このデモって、しゃべるんだよねー。よくできてるなあ。オチもあるし……。

発売まであと11日！
乞御期待！

☗発売日も変わるぞ。キミのMSXの中の時計を、ちゃんと合わせておくようにね。

有効　激ペナ2
しつこい胴上げはこれで！

ペナントレースが終了すると、選手がワーッと集まって胴上げをするでしょ。あれってさ、自分のチームが優勝したときはいいんだけど、それ以外のチームが優勝するとねー。腹立たしくてさー。でしょ？　そんなときは慌てない。INS、HOME、K、Lのキーをいっぺんに押しましょう。ほーら。イヤーな胴上げが終わってタイトルに戻ります。いいでしょ？

情報提供：北海道　松見成教

☗胴上げって、長いんだよねー。ほんとに困っちゃうわーん。という奥様はこれ。

効果　激ペナ2
2222222222は？

最近、ぜんぜん意味のない技が送られてきますが、じつはこれもそんな技のひとつです。

３チーム以上エディットしたディスクを入れておきます。CPUと戦う、にして、自分のチームを選択する。次にCPUにカーソルを合わせ、スペースキーを押したのち、一番上にSTARSがくるようにし、カーソルをCOCOMOSに合わせ、カーソルキーの左を押そう。終わり。

情報提供：石川県　後藤芳之

☗ヘンな名前のチームのようですけど、このチームと試合はできません。あーあ。

効果　ボスコニアン
意味ねーんだよなあー！

懐かしいですね、ボスコニアン。えっ、どうしてそんな昔のゲームの技を載せるのかって？　いやー、いい技がなくってねー。うそ。ナムコから『ディスクNG』が発売になるからさー。先取りー！　なーんちゃって、そんなことないけど。

で、技っていうのはですね、タイトル画面のときに、STOPキーを押すだけなんです。あっ物を投げないで。あいたっ。……えーん！

情報提供：大分県　橋本裕二

☗はいはい、これがボスコニアンのタイトル画面です。よーく見てみてよーん。

☗で、これが技をかけた後。どうです、大きく変わったでしょ。ごめんなさい。

キミも有段者をめざせ！

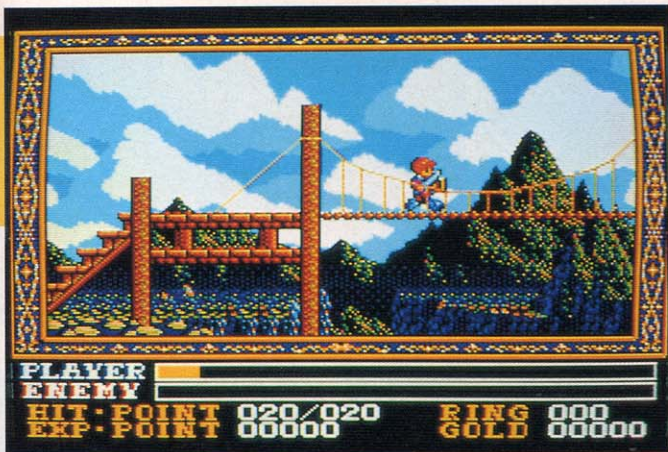
このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（５点）、技あり（３点）、有効（２点）、効果（１点）、教育的指導（－１点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。５点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを１本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなも腰に力を入れてがんばってクレゾール。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す！
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲（リターン）
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1でポーズを解除！
●パロディウス1本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集
年末年始 RPGフェスティバル
CONTENTS
87 ワンダラーズ フロム イース
94 クリムゾンII
98 BURAI
100 RPG新作予報
年末から年始にかけて、未だかつてないほどたくさんのRPGの発売が予定されている。しかも、これほど期待の大きいソフトがずら一っと並んでしまっては、特集しないわけにはいかないのだ。どれにしようか悩む前にこれを読めー。

ワンダラーズ フロムイース

イースの名前はついているものの、中身は新しく生まれ変わったといっていいほど変貌をとげたシリーズ最新作『ワンダラーズ フロム イース』。今月はイルバーンズの遺跡までの冒険を追ってみる。

■日本ファルコム　MSX2　8,700円[税別]（2DD）

続編であって続編でない？アクション性を重視したRPG

ついに出た『ワンダラーズ フロム イース』(以下『イースⅢ』)。これはあの『イース』、『イースⅡ』に続くイースシリーズの最新作だ。とはいえ、その中身はまったくの別物といっていいほど変わっている。まず、前2作と決定的にちがう点が、ゲームシステムが横スクロールタイプになったこと。このため実際のプレイした感じは、ほとんどアクションゲームのノリになっているのだ。登場人物も主人公のアドルと相棒のドギをのぞけばすべて一新されているので、前作とはまったく違う路線なんだ、ということを頭に入れておかなければ最初はとまどうかもしれない。

日本ファルコムのほうでもこのゲームに『イースⅢ』というタイトルをつけなかったのも、そんな理由のためなのだろう（このゲームのタイトルはあくまで『ワンダラーズ……』であって、ファルコム側でもイースⅢという表記はいっさいしていない。ただ、通り名としてイースⅢが一般に使われているだけなのだ）。ただ、これだけプレイシステムが変わっているのにもかかわらず、ゲームの雰囲気はイースシリーズだということを感じさせる。これは不思議といえば不思議ではある。まあ、難しいことを言ってはみたけど、要はゲームがおもしろけりゃいいわけだ。

⬅フェルガナ地方の全景。イースⅢの移動はマップを通して行なわれる新方式がとられた。

Wanderers from Ys —タイトルの由来—

Wanderer＝放浪者。つまりタイトルを直訳すると、「イースの地から来た放浪者たち」ということになる。こういうタイトルになった理由は、イースⅢの冒険の舞台がフェルガナ地方と呼ばれるドギの故郷での物語になったからなのだ。そもそもイースというタイトルは、イースと呼ばれる土地を舞台にしたためにつけられたものなので、イースⅢのようにドギの故郷であるフェルガナ地方を舞台にした話の場合、単純にイースⅢとは呼べないわけ。

ファルコムでも最初、このゲームのタイトルをイースⅢとするか、アドルの冒険の新シリーズとして出すか悩んだらしい。

イースⅢ：新シナリオのイースのデキは？

イースシリーズの特徴に、シナリオの完成度の高さが挙げられる。特に、〝魅せる〟という部分での演出は、他のゲームに比べて群をぬいたでき映えとなっている。たとえば、イースⅠで登場したスポット処理。洞窟の中に入ると自分のまわりだけが表示されるというもので、暗闇の中での戦いといった緊迫感を味わわせてくれた。

イースⅡの場合は、これはもうシナリオの勝利。リリアを救うため、最上階へと急ぐアドル。だが階段を上がるたび、無情にも鐘の音がひとつ、またひとつ鳴り響く……。つねにプレイヤーを驚かせる演出をみせるのがイースシリーズといえるわけだ。

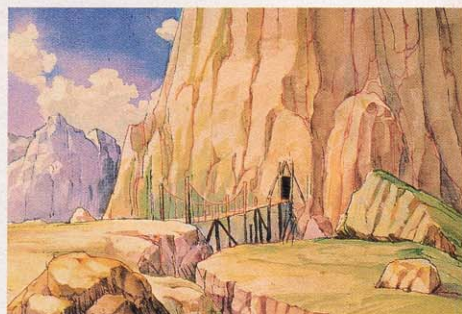
今回のイースⅢで目を引くのは、多重スクロールによる演出効果。イースⅢは全シーンで多重スクロールが使われていて、イベントがこの中で自動的に進んでいく。オープニングは映画を観ているかのようだ。

あの娘にスポット
イースⅢ　ヒロイン役

エレナ

イースⅢで登場する新キャラクター。とつぜん姿を消した兄を捜しているが……。顔に似合わず活動的なので、とんでもない場所で会うことも。

レドモントの町

今回の冒険の拠点になるのが、このドギの故郷でもあるレドモントの町。町の人の話を聞けば、アドルの目的もおのずと見えてくるはずだろう。

採石場が襲われた!

物語は前作から3年後。元盗賊のドギを相棒にして旅を続けていたアドルたちはある日、隊商の一団からフェルガナ地方で原因不明の災難が起こっているというウワサを耳にした。この話を聞いて、驚いたのはドギだった。なぜなら、この地方はドギの生まれ故郷だったからだ。もちろん、アドルはドギの心中を察し、一路フェルガナへと向かい始めるが……。

⬅今回のヒロイン役、エレナにも会えるぞ。

イースIIIの物語はちょうどふたりがフェルガナのレドモントの町に着いたところから始まる。町の中ではドギが昔働いていたという宿屋や、ひとり息子のボブを魔物に襲われすっかり元気をなくしているアイーダおばあさんたちの話を聞くことができるだろう。もちろん、アドニスの武器屋とアイテムショップのシンシアで最低限の装備はしておきたい。とりあえず、持ち金の1,000ゴールドでショートソード、レザーアーマー、ウッドシールド、薬草が買えるはずだ。

⬆おや、町の入り口に人が集まっている。何かあったのかな？　話を聞いてみよう。

⬆困っている人たちを見ると、ついつい助けてしまうアドル。さすが、主人公。

町の入り口まで行くと、採石場が魔物に襲われたという話を聞かされる。もちろん正義感の強いアドルは、採石場に閉じ込められた人々を救い出すことを町の人に誓う。こうして、ついにアドルの新たな冒険が始まったのだ。

アイテムショップシンシア　アドニスの武器屋

RPGのパイオニア

イースI

これ以後のアクションRPGに多大な影響を与えた記念すべき第1作、『イースI』。イースシリーズの、誰にでも解ける適度なバランスというコンセプトは、このイースIで確立されたわけだ。

また、次から次へとイベントが起こっていき、プレイヤーをはらはらさせるシナリオのデキも素晴らしく、イースIが出たその年、読者が選ぶトップ20でRPG部門、サウンド部門の年間1位を勝ちとったほどだ。

このゲームで画期的だったのは、〝半キャラずらし〟なんて言葉が生まれた戦闘システム。敵との戦闘は、キャラクターどうしがぶつかるだけという当時にしてもかなりシンプルなものだが、キャラクターを半分だけずらしてぶつかれば、プレイヤー側はいっさいダメージを受けずに倒せるので、アクションがへたな人でも先に進めるようになったことだ。シナリオにも昔のゲームによく見られた、いやらしいひっかけをなくして誰にでも楽しめるような難易度にした、プレイヤーに優しいRPGなのだ。

⬆イースのMSX版が出たことでディスクの普及率が高まったほど、人気がでた。

あの娘にスポット

イースI ヒロイン役

フィーナ

イースI、IIを通して登場する2人の女神のうちのひとり。イースIIでは、レアと一緒にイースの地を守る守護神となりアドルを助けてあげた。

ティグレーの採石場

採石場に閉じ込められた町の人を救うため、単身魔物のひそむ坑道に乗り込むアドル。最初に冒険することになるステージだ。魔物を倒せ！

エドガーさんを救い出せ

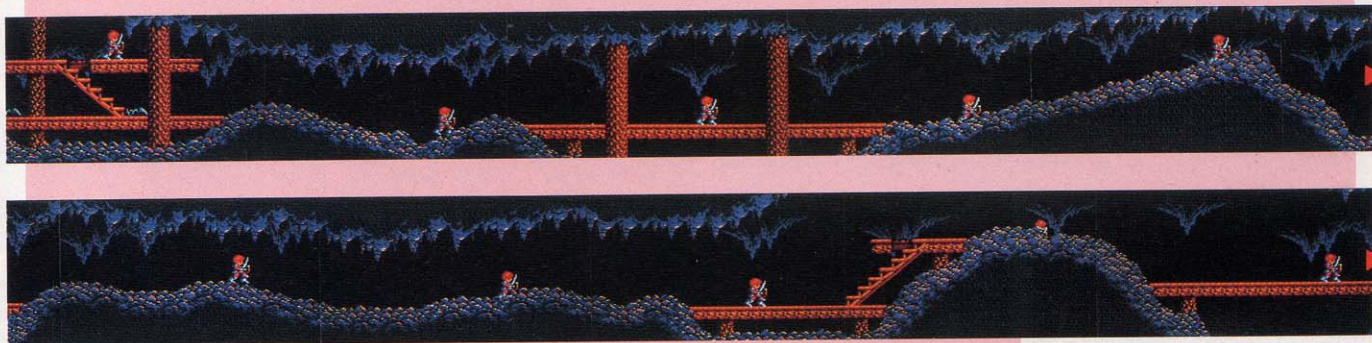
今までレドモントの町の人々の生活をささえていた採石場。この場所に魔物が現われて、そのうえ町の実力者であるエドガーさんがけがをして閉じ込められてしまったのだから町の人の心配はただごとではない。ここでアドルが最初にやらなければいけないことはエドガーさんを救い出すこと。アドルほどの勇敢な剣士にとってはこんな使命はたやすいことだろう。

と思ったら、あららアドルはいつの間にか弱くなっちゃってるみたいで、坑道のいちばん弱い敵に二三度突かれただけであっけなく倒れてしまった。うーん、ここはしょうがない、地道に敵を倒してレベルアップ。レベルが2（なるべくなら3）以上になるまで奥には進まないことだ。

⬅一番弱い敵とはいえ、レベルの低いアドルにとっては強敵。地道に倒していくしかない。

HP回復は外に出るだけ!

敵の攻撃を受ければ、経験を積んだアドルとはいえ、ダメージを受けるのは必至。敵がいる通常の戦闘をしている場所でこれを回復させるには薬草を使うしかない。ただ敵のいない場所、たとえば町の中やステージの入り口なんかでは自動的に回復してくれる。危なくなったら、無理せずに帰ることだ。

⬆簡単に体力を回復してくれるので、とっても楽チン。

アクションRPGの傑作!

イースII

この作品についてはもういうことがない。発売されてから1年以上経つソフトだけど、現在発売中のアクションRPGとくらべてもまったく見劣りしていない。それほどイースIIは完成されたRPGなのだ。物語は前作のイースIからの続き。というより、制作者サイドでは初めからこの両方をひとつのつながったストーリーとして作っているので、前作でわからなかった謎も、このイースIIで明かされるわけだ。ゲームシステムも魔法が使えるようになったりと、より完成の域に近づいている。

シナリオもまさに感動の連続で、鐘つき堂で死の宣告をするチャイム（わからない人はぜひプレイしてみよう）や、最後の戦いの直前に仲間がアドルを励ましに来てくれるシーンなど、今でも思い出すことができる印象の深い場面が多かった。

このイースIIがでたあとにもアクションRPGはたくさん発表されるが、イースIIに影響を受けたものがけっこう多かった。

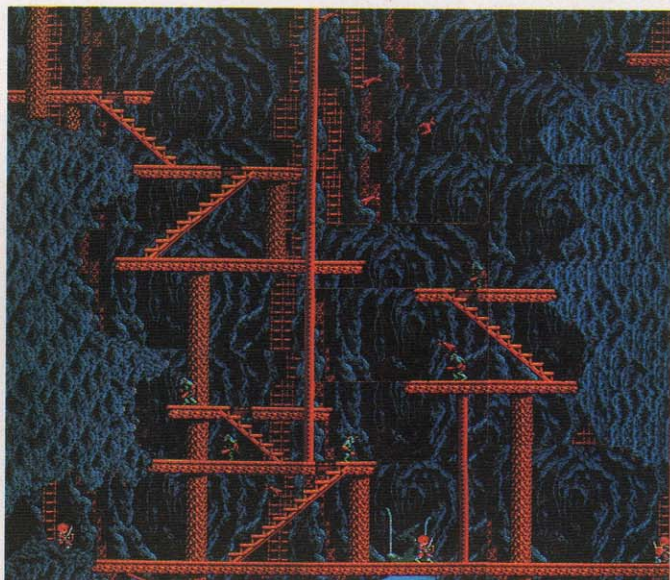
⬆ぜひ、一度はプレイしてみることをススメるぞ。今でも遊べる傑作RPGなのだ。

あの娘にスポット

イースII ヒロイン役

リリア

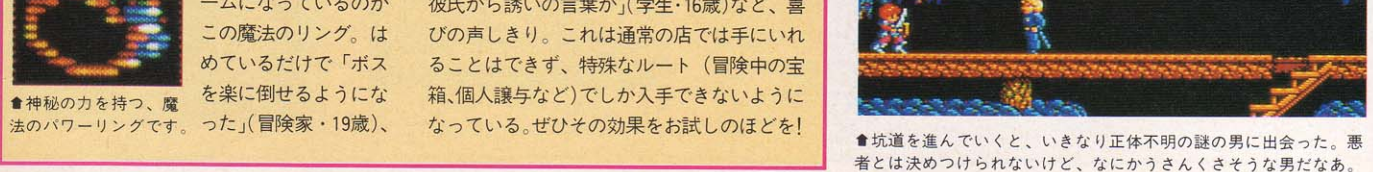
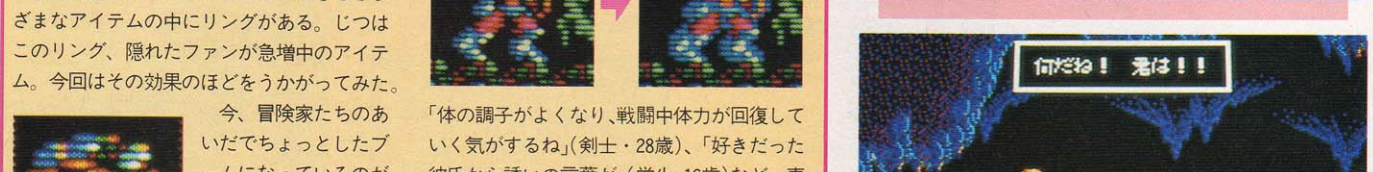
イースIIで、イースの地に運ばれたアドルを見つけて介抱してくれた少女。じつは重い病気にかかっている。フィーナの良きライバル（？）。

アドルを自在に使いこなそう！

このあたりから敵の攻撃も厳しいものになってくる。アドルのレベルも、最低3以上はほしいところ。ここで覚えてほしいのは、アドルの基本的な動きだ。剣をふるタイミング、そしてジャンプしたときの落下地点をカラダ(指？)で知っておこう。空を飛ぶ敵に対してジャンプしつつ倒すといった変則攻撃などなどすべての技をここでマスターしておくこと。道のりはまだまだ長いのだ。

坑道を抜けると、縦スクロールするかなり広い場所に出る。ここでアドルの最終目標レベルは、５。これだけあれば、この先にいるボスとは(なんとか)対等に戦えるはず。とりあえず最初は敵を倒すことでガンガンレベルを上げてやってほしい。また、大きいマップの左下にもマップは続いているんだけど、今はまだ扉に鍵がかかっていて通ることはできない。ここはしょうがないので、まず宝箱の中身だけを取っておくだけにしよう。

⬆このように階段の段差をうまく利用すれば、安全に敵を倒すこともできるのだ。

⬆こまめにセーブしないと、後で泣きをみることになるぞ。体力にも気をつけて。

B　◀Bへ

幸せを呼ぶ
驚異のリングパワー！

冒険の途中に手にいれることのできるさまざまなアイテムの中にリングがある。じつはこのリング、隠れたファンが急増中のアイテム。今回はその効果のほどをうかがってみた。

⬆神秘の力を持つ、魔法のパワーリングです。

今、冒険家たちのあいだでちょっとしたブームになっているのがこの魔法のリング。はめているだけで「ボスを楽に倒せるようになった」(冒険家・19歳)、「体の調子がよくなり、戦闘中体力が回復していく気がするね」(剣士・28歳)、「好きだった彼氏から誘いの言葉が」(学生・16歳)など、喜びの声しきり。これは通常の店では手にいれることはできず、特殊なルート（冒険中の宝箱、個人譲与など）でしか入手できないようになっている。ぜひその効果をお試しのほどを！

⬆坑道を進んでいくと、いきなり正体不明の謎の男に出会った。悪者とは決めつけられないけど、なにかうさんくさそうな男だなあ。

採石場でアドルが倒さなければいけない相手は、この2匹だっ!

デュラーン

アドルが戦う最初のボス。分身攻撃と剣による、派手な複合攻撃が特徴だ。

縦スクロールの右上、ちょっと普通じゃ行きそうにない場所に最初のボス、デュラーンの部屋がある。ボスの部屋に入ると音楽もそれらしい音楽になるのですぐわかるはずだ。ボスとの戦闘はいつでも逃げることはできるけど、いちおうセーブはしておきたい。デュラーンの主な攻撃は、空中を飛び回る無数の剣。これ以外にも電撃を放ってきたりするため、長期戦になるのは絶対にさけたい。ふせることで剣の攻撃はかわせるので、ほふくしながらの突きで一気に倒してしまおう。

☗近づくとすぐ分身して逃げてしまう。

☗ボスを倒せば、ロングソードが。

エルフェール

採石場のトリをつとめるボスが、翼を持ったスフィンクス。強敵だ。

デュラーンを倒してロングソードを手にいれたアドル。さっそく、さっきの謎の男がいた場所に戻ってみよう。でも、アドルのヒットポイントが少なくなっている場合は無理をせずに町に帰ることだ。

奥に続く階段を下りて行き、滝を真下に下りていくと、やがてボスの部屋にたどり着くだろう。この部屋の中に採石場のラストのボス、エルフェールがいるのだ。こいつの攻撃パターンは2通り。アドルが離れているときはウェーブと呼ばれる光線を2発出してくる。この攻撃はそれほど怖くないんだけど、アドルが近づいたときの頭から放つ稲妻がクセモノ。この爆発はとんでもなく破壊力があるので、エルフェールの頭が光ったらすぐに逃げなければならない。

では、こいつを倒すにはどうすればよいのか。まず、アドルのレベルを5以上にして、パワーリングかシールドリングを装備させることだ。そして一気に突っ込んで2回ダメージを与えたら、すかさず後退する。この繰り返しでなんとかなる。薬草の用意も忘れずに。

☗勝てないと思うならレベルを上げろ。
➡爆発に巻き込まれると一気にピンチ!

応用テクニック講座

戦闘シーンがほとんどアクションになってしまったイースIIIのポイントは、「いかにアドルを自在に動かしきれるか」ということにつきる。敵の攻撃を受ける前に、こちら側が速攻で倒してしまえばダメージを受けることもないわけだ(なんか、当たり前のことを言ってるな)。さあ、究極の操作にあなたもレッツ、トライ!

初級・剣の当たり判定を知る

攻撃の基本である上段切り。基本中の基本であるこの攻撃方法にも、実は高度なテクがある。アドルの攻撃判定は剣の部分でされているので、アドルが攻撃をするとき、後ろに剣を出した一瞬の間をうまく使えば振り向かずとも、後ろの敵を倒すことができるのだ。

また、アドルの当たり判定より剣の当たり判定が大きいのを利用して、アドルが絶対にダメージを受けないところから敵を倒すといった安全な方法もとれる。

中級・もしものときの変則技

あまり使わない技だけど、ふせながらの突きと上突きは意外なところで役に立つ。アドルの足元をうろつく敵はこのふせ突きじゃないと倒せないし、真上から突然降ってくるような敵に対しては真上への突きしかないのだ。練習せよ。

上級・基本動作の複合技

だいたいの操作に慣れたなら、今度はいろいろなテクニックの複合技を習得しよう。これは覚えなくてもクリアーはできるものだけど、いかに無駄な動きをなくして最小限の動きで倒すか。つまり戦いの中に美しさを求め、他人に美しいプレイだ、と思わせるようなプレイをこころがけるわけだ。

ふたたび謎の男が登場

エルフェールを倒すと、〝落日の彫像〟というアイテムを残していった。とりあえずもらっておいてさらに部屋の奥に進むと、やっぱりいましたエドガーさん。でも、部屋の中にはさきほどの謎の男も一緒にいるようだ。やばい、こちらはさっきの戦いで薬草とリングパワーを使ってしまったから、もし戦いになったら勝てないよー、なんて思っているうちに男はキザなセリフをはいてさっさと引き上げてしまった。強そうなことを言うわりに、逃げ足の早い人だな……。とりあえず、エドガーさんの無事を町の人に報告しよう。

☗「今回は見逃してやる」と言われてもねえ……。この男の正体はじきにわかる。

☗結局、採石場がやられてしまった。いったい、これからどうすればよいのか。

イルバーンズの遺跡

うっそうとしげった森に囲まれた古代遺跡イルバーンズ。遺跡の内部は迷宮のようになっているうえに、熔岩に囲まれた場所もある難所地帯だ。

エレナの話を聞いてみよう

エドガーさんを魔物の手から救ったことを町の人たちに報告したアドル。ただ、ドギがアドルを捜しているようだ。さっそく、ドギのいる宿屋に行ってみよう。すると、わっ！　オープニングでちらりと顔を合わせたエレナがいるじゃないか。とりあえず、彼女の話を聞いてみるか。

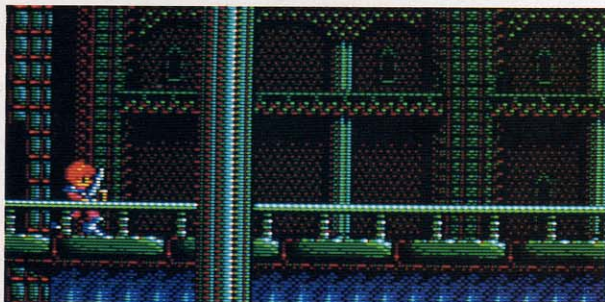
ふむふむ、どうやらこの町の神父であるピエールさんが、遺跡の彫像(どうやらこの彫像は、採石場で手にいれたアイテムと同じ種類のものらしい。ただ、使い道はまだわかっていないんだけど）の調査に行ったまま、帰ってこないというのだ。それに、エレナの兄であるチェスターも半年前からマクガイア城で何か怪しいことを行なっているというウワサも聞く。エレナの話をまとめたところ、チェスターというのは坑道で出会った例の男のようだ。ドギもチェスターのことを知ってるらしく、いろいろと昔のチェスターの話を聞かせてくれる。どうやら、チェスターの行動には何かウラがあるらしく、単純に彼を悪者とは決めつけられないような気がする。

⬆町に帰ると、町の入り口でドギがアドルに話したいことがあると言うが……。

⬆ドギのいる宿に戻ると、そこにはエレナの姿が。頼みたいことってなんだろう。

⬆なんと、坑道にいた謎の男の正体は、エレナの兄であるチェスターだったのだ。

遺跡内で何が起こっているのかは知らないが、とにかくピエールさんを捜し出すことが先決だ。マップはほとんど一本道なので迷うことはないと思うけれど、下におりるときに敵の待ち伏せ攻撃にあうことがたまにある。このあたりは地形を覚えて進むしかないだろう。途中、神殿内でスモールシールドが置かれているので、確実に入手しておきたい。こまめにセーブすることも忘れずに。

⬆ムチを振り回して攻撃をしてくるシグルドには、真上からの攻撃が効果的。早め早めに倒していくことだ。

ん、何か怪しい雰囲気の部屋が……

個性的なイースの登場人物たち

イースシリーズがこれだけ人気が出た理由は、シナリオやバランスの良さだけではなく、アドルをはじめとする個性的なキャラクターたちの魅力も大きい。実際の映画でも、たとえシナリオだけが良くできていたとしても、役者側にそのキャラクターを演じる力量がなければ観るものに感動を与えられないわけだからね。

そういう意味では、イースのキャラクターたちはみな名役者といえるのではないだろうか。中でも、主人公のアドルに次いで渋いサブキャラクターとして忘れてはいけないのがドギ。イースⅠではドギの元盗賊という設定を活かして、アドルが牢に閉じ込められたときに、何度も助けに来てくれた。アドルにとってドギは命の恩人でもあるわけだ。イースⅡでもクライマックス寸前にアドルを励ますために登場するし、今回のイースⅢでもアドルの相棒として登場することになる。こういう心憎い演出が、イースが質の高いドラマとして成立している理由なのだろう。

ただ、前作で活躍したヒロインたちが登場しないのは少し残念だよね。

アドル

⬆アドル・クリスティン。言わずとしれた主人公である。つねに未知の世界を追い求めて世界を旅する若い冒険家だ。現在はドギと一緒に旅を続けている。

ドギ

⬆元盗賊のドギは、前2作でアドルの危機を幾度となく救った命の恩人だ。今度のイースⅢでは、10年ぶりに故郷レドモントの町に戻ることになる。

チェスター

⬆今回のヒロイン、エレナの兄。ドギの幼なじみでもある。とある理由によりマクガイア王に仕えているため、アドルの行く手を何度か邪魔してくる。

アドル最大のピンチ! 熔岩地帯の先に待ち受けるものは

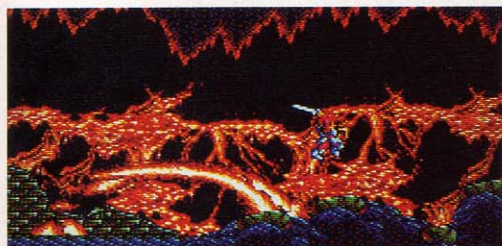
⬆何か下のほうから話声が聞こえてくる。

⬆やばいっ! チェスターに気付かれた!

まっさかさまだぁぁぁ

捕らわれたアドルは……

神殿内の怪しい雰囲気の部屋にたどり着いたアドルは、なにやら足元から男の話声が聞こえてくることに気づく。ここからは何もしなくてもシナリオは勝手に進んでいくので、プレイヤーはただ物語を追っていくだけでいいようになっているのだ。

声の主は行方不明になっていたピエール神父とチェスターのようだ。様子をうかがっていたアドルだったが、チェスターに気配を気付かれてしまい、アドルは兵隊に捕らわれてしまうのである。ここはストーリー序盤の最大の見せ場ともいえるシーンだ。キャラクターの視線を追うように画面が上下にスクロールしていくといった映画を観るような演出の仕方は、圧巻の一言につきるだろう。

⬅地上からふき出る炎をうまく避けて進むこと。相手になっても何もいいことがないのだ。

⬆右側は熔岩で道を阻まれているために、最初は町に戻ることができないのだ。

いきなり熔岩の海

チェスターに捕らえられたアドルは、崖っぷちから非情にもつき落とされてしまう。そしてアドルが最後に着いた場所が、今までとはうって変わった雰囲気の熔岩地帯。ここは年中火山が活動しているためか、火の玉が休むひまなく上から降ってくる。それに敵もいやらしい動きをするものが多く、アドルのそばでワープして体当たりをくらわす火の鳥などがいる。でも一番困ったことは、一度この熔岩地帯に落ちたら町に帰ることができなくなってしまうことなのだ。どうやら右側の通路から帰れるような感じはするんだけど、熔岩の海にはばまれて今はまだ帰ることはできない。とりあえずここに着いたらすかさずセーブをしておくことを勧める。

とはいえ、レベルも上げていないうちにここに来てしまったプレイヤーのために、特別にヒントを教えてあげよう。スタート地点から一番左側の崖をよく見ると、なにか実のようなものが生えているのがわかると思う。じつはこれ、体力を全快させる薬草なのだ。この薬草はいくら取ってもなくならないので、これさえあれば体力の心配はまったくなくなるわけだ。

これさえわかっちゃえば、このステージは意外にオイシイ。ただ注意したいのは、地上にふき出す火炎と上から降る火の玉は倒せないこと。ひたすら逃げるしかないわけだ。

この後、イルバーンズの第1のボス、ギャルバとの対決が待っているんだけど、それは次号で。

以下次号!

メーカーが語る『イースⅢはこうしてできた』

ようやく出た、といった感のあるMSX2版イースⅢ。全編において多重スクロールを使った、まさにハードの常識を超えたソフトといえる。そこで今回は、このイースⅢ制作にあたっての裏話を聞くために、立川のファルコム本社に出かけたのだ。

⬅いつもお世話になっている企画部長の井上さんです。

このイースⅢを作ろうとしたきっかけというのはどのような理由からなのか。そのへんを企画部長の井上さんにズバリと聞いてみた。

前作のⅠとⅡはもとからひとつのシナリオだったというのは有名な話ですが、Ⅲはまったく別のストーリーになってますよね。

「うん、じつはね、イースのシナリオはⅡで完結しているんです。でもね、イースⅡで鐘つき堂のシーンがあるでしょ。ここのシーンは、トップビューではなく多重スクロールを使ったサイドビューの画面にしたんです。まあ、これは演出の一部としてこういう試みをしたわけなんですが、出来上がったものが予想以上の美しい仕上がりになっていたわけです。この画面をぜひ新しいゲームで使ってみたい、そういうところからⅢの開発プロジェクトは始まっているわけです」

イースⅢの原型!? 夕焼けの鐘つき堂

⬆イースⅡの鐘つき堂。プレイしていて、一番印象深いシーンだったな。

⬆イースⅢの鐘つき堂のシーン。こうして見ると、違いがよくわかるよね。

クリムゾンII

さて、これで3回目になる『クリムゾンII』の解析もいよいよ後半に突入したわけだが、冒険はまだまだこれから。複雑な迷路やら、とんでもなく強い敵がわんさか現われて、たーいへんなのだ。

■クリスタルソフト　MSX2　7,800円[税別]（2DD）

カーロフの村

南西の海に浮かぶ小さな島に、ひとつの村が見える。そこが、カーロフの村だ。さっそく寄ってみると……、なんと村には人間がひとりもいないのだ。いるのは犬だけで、宿屋に入っても武器屋に入っても、犬が出てきて「わんわん」としか言ってくれない。当然、宿屋で休んだり、武器や道具を買ったりすることもできないわけ。だから、この村に来る前には、ほかの町や村で装備を万全にしておくことが必要なのだ。

さて、いくら犬しかいないとはいえ何もしないで帰っても先に進まないよね。ひととおりすべての犬に話しかけてみよう。１匹だけ、地下の洞窟の入り口を教えてくれる犬がいるはずだ。犬の言うとおりに橋を渡ってうろついてみると、ほーら、階段があったでしょ。

階段を下りると、そこは悪の科学者ドクターマウラの隠れ家だ。村の人々は、このドクターマウラの実験のために犬にされていたのである。村の人々を元の人間の姿に戻してあげるには、ドクターマウラに会わなければならない。

ところがドクターマウラというやつ、じつはとっても弱いのだ。クリムゾンの命令でやっていたと告白し、探知機だけを残してさっさと逃げだしてしまう。探知機を何に使うかは地上に出て、人間に戻った村人に聞いてみよう。古代エネルギーを探すために必要なのだと教えてくれるぞ。

古代エネルギーは、クリムゾンを倒すために、なくてはならないもの。そして、水上しか走れなかったネプチューン号も、これによって潜水できるようになるのだ。

わんわんっ 犬しかいなーい!!

犬

⬆どこへ行っても犬ばっかりだわんわん。

イヌ！

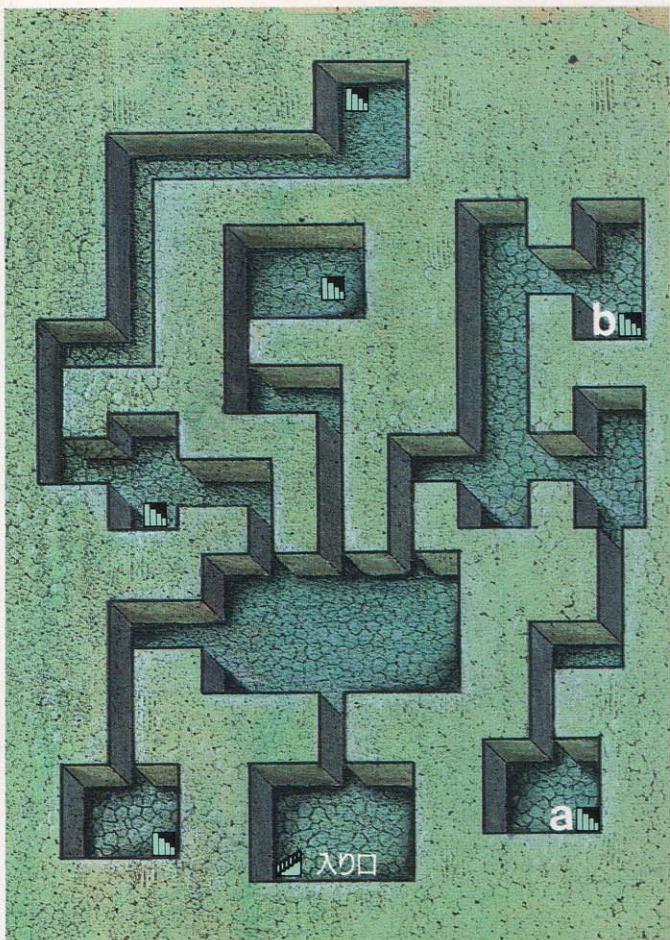
⬆ほかにも何か言ってほしいわんわん。

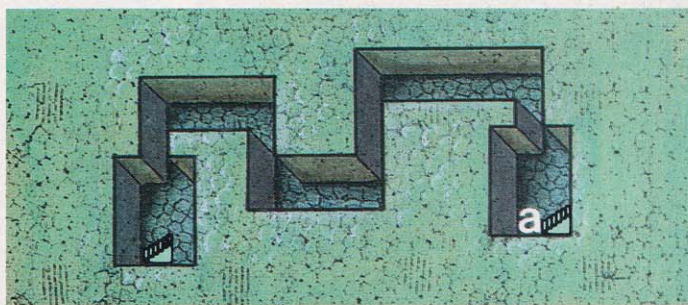
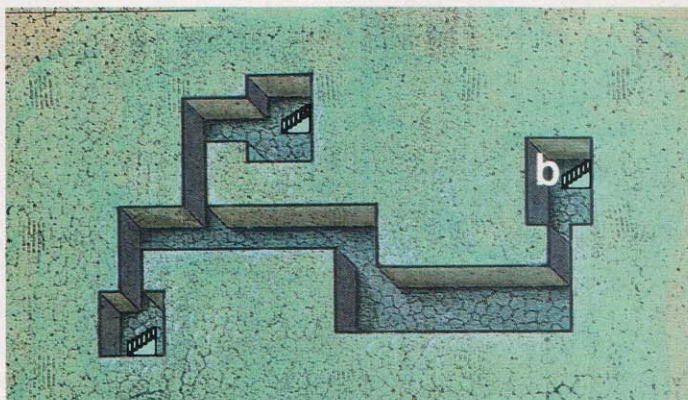
いぬ！

⬆おお、この犬が何か言っているわんー。

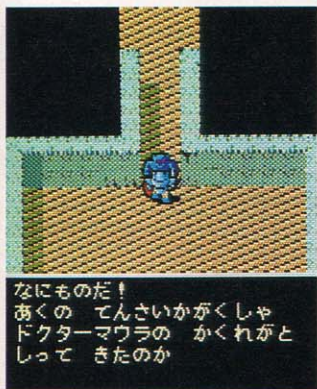
人間だったのね

⬆村には親切な人もいれば……。

⬆恩知らずなやつもいるのだ。

ドクターマウラの隠れ家

カーロフの村の地下の洞窟に入ると、ドクターマウラの隠れ家がある。この洞窟は、地下２階に下りる階段がいくつかあり、さらに地下２階は３つの洞窟に分かれている。ドクターマウラがいる場所は、そのうちのひとつだ。どの階段を下りればどの洞窟へ出るのか、ということを確認しながら進んでいこう。ドクターマウラは襲いかかってこないから安心していいぞ。

ネオスプラッターが現われた

洞窟の入り口にいる門番が、ネオスプラッターだ。こいつがとっても強い。ドクターマウラが何もしてこないぶん、このネオスプラッターには心してかからないと、すぐに全滅させられてしまう。

ネオスプラッターを倒すには、まずひとりで出てきたときだけをねらうこと。複数で現われた場合はひたすら逃げて、こちらからは手を出さない。何度も繰り返して、ひとりで現われたら戦おう。決してオートキーにはしないで、うまく魔法を使いながら攻撃するのだ。

■探知機で古代エネルギーを探せ!

ドクターマウラから探知機をもらったら、さっそく古代エネルギーを探しにいこう。しかし、どこで探知機を使えばいいのか？　そうだ、エルパの町の人に聞いたヒントを思い出すのだ。ね、もうわかったでしょ？　その場所に行ってみると勝手に探知機が鳴り、めでたく古代エネルギーを見つけることができるぞ。

ザラガスの城

古代エネルギーを手に入れて潜水できるようになったら、カーロフの村の近くに潜ってみよう。海底に、ザラガスの城があるはずだ。

城の中に入ると、王様に姫の頼みを聞いてほしいと言われる。その頼みとは、海賊に盗まれた涙の真珠を取り戻してほしいというもの。そして、それは海底のどこかにある塔の中に隠されているらしいのだ。お姫様の頼みを聞いてあげれば、城にある宝物をくれるっていうから、ここはなんとしても真珠を捜しに海底の塔へ行ってみよう。

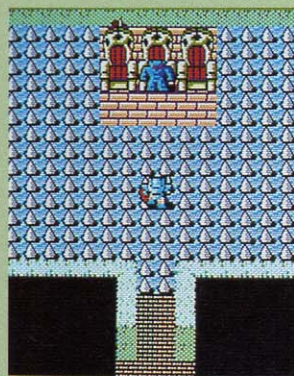
海底の塔の位置は、城の中の人がヒントを教えてくれるのだ。塔で真珠を取り戻し、再び城に行けば、たくさんの宝物がキミのものとなる。その中には重要なアイテムもあるぞ。

⬅お姫様の頼みを聞かないと、前作の勇者に会えないのだ。

⬅海賊から真珠を取り戻すと、たくさんの宝物がもらえる

海底の塔

海底の塔は3階建てで、2階へ上がる階段さえまちがえなければ、あとはそれほど複雑にはなっていない。その階段は、手下を倒したところから左の通路へ進めばあるはずだ。2階に出たら、すぐ左にある階段を上がれば、もうそこは3階。アンガスのいるところまでは1本道だから簡単に行けるだろう。さて、そのアンガスも口先だけのやつで、すぐに逃げて行ってしまう。あとに残された真珠を持って、ザラガスの城へ戻ろう。

⬅入り口に手下がいるのでまずはこいつを倒そう。

⬆アンガスってじつはとても情けないやつなのだ。

⬅アンガスのまわりにはバリアがあるので要注意。

勇者の島

エルパの町とアルタイルの町の間にぽっかり浮かんでいるのが、勇者の島。島に入ると手前に飛行の塔がある。ここで、老人から聖なる翼をもらうことができる。これに乗ることによって、北にある勇者の塔まで一気に飛んで行けるのだ。

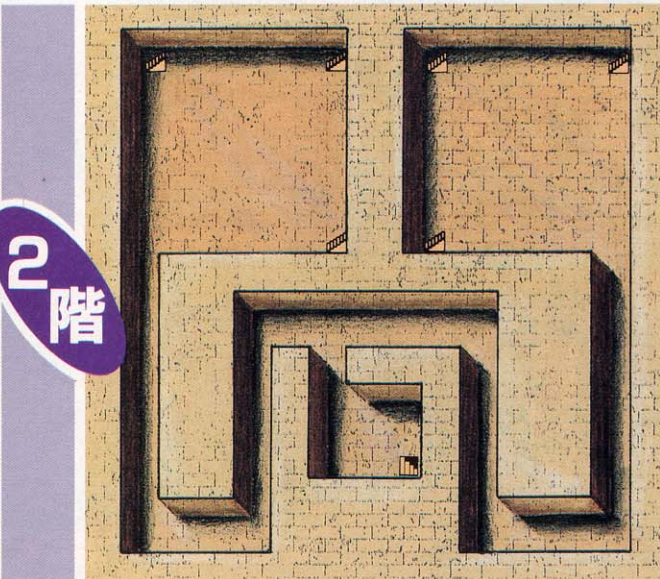
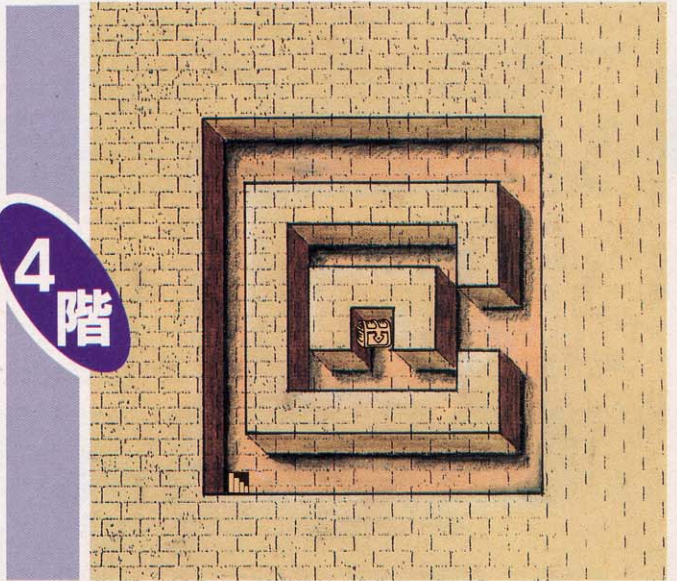
勇者の塔では前作の主人公だった勇者から、古代の剣、古代の盾、古代のよろいの3つのアイテムをもらえるぞ。これらは、勇者が装備することができる最強のアイテムなのだ。

⬆老人からもらった聖なる翼で勇者の塔へ。感激！

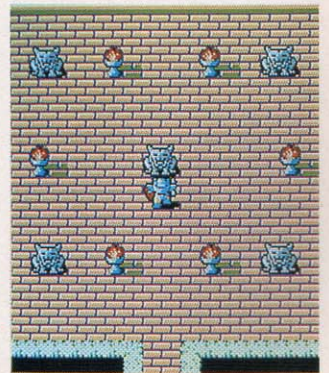
⬆前作の勇者は、年老いてひっそり暮らしていた。

湖底の塔

おそろしの森の隣に湖があるが、ここに潜水してみると、塔が建っているのが見えるはずだ。この塔の中には、マチテスの仮面というクリムゾンを倒すときに必要となるアイテムが隠されている。

塔は4階建てで、めざすマチテスの仮面があるのは最上階だ。塔の入り口は白い扉で閉ざされているが、勇者の島でもらった白い鍵があればだいじょうぶなのだ。

さて、クリムゾンはどこに……？

ここまで来たらクリムゾンまではあと1歩というところ。とはいえ、ここからがかなりたいへんなのだ。まず地上絵の北にある呪いの谷へ行くことになるのだが、このマップが広ーい。しかも今までより強い敵がたくさん出てくる。

そして、新たに出会う町サーレムの人々はクリムゾンに支配されていた。湖に潜って水路を進むと、そこにクリムゾンの城があり、意外なラストが待ち受けているのだ。

⬆ついにクリムゾンの城までやって来た。

BURAI

発売を年末に控えた『BURAI』。もうすでに何度か紹介しているが、今回はおおまかなストーリー、そして主人公となる八玉の勇士について総合的に紹介するぞ。予習をしておくのはいいことだっ。

■リバーヒルソフト　MSX2　8,800円[税別]（2DD）

ストーリーの復習だ

キプロス王家の統治のもと平和が続いていた、キプロス大陸とその大陸を囲むように位置する7つの島。ここには人間のほかに、トカゲのような容姿をしたリーザズ族やぬいぐるみのようなウォッシュ族が暮らしていた。

しかし、この世界を崩壊しようという恐るべき力が現われた。皇帝ビドーとそれに仕える七獣将が、6千年にわたる長い眠りについていた闇の神帝ダールを呼び起こしたのだ。ビドーは部下を使い、たった半年でキプロス王家を滅ぼすまでに至ったのである。

そして、闇の神帝ダールに唯一対抗できる〝光の御子〟として降臨した、光の神帝リスクを守る使命を告げる8つの玉が、天空に向かい解き放された。この神の力を受けた8つの玉から自分の使命を告げられた8人の勇者とは、ザン・ハヤテ、幻左京、ゴンザとマイマイのプロット兄妹、アレック・ヘストン、クーク・ロー・タム、ロマール・セバスチャン7世、そしてリリアン・ランスロット。彼らは光の御子のために張られた結界が存続する1ヵ月以内に、御子の待つソルテガの港に集結しなければならないのである。

7つの島にバラバラにいた8人の勇者が、光の御子のもとに集まるまでが、BURAI上巻の第1部。第2部にはこの8人が、ダールを呼び起こした皇帝ビドーを捜し出し対決するまでのストーリーがおさめられている。

光の御子のもとに集まるといっても、なにもかも投げ捨てて駆けつけるというようなことはない。8人はそれぞれ個人的な事情を持っている。それを優先してからようやく使命を果たそうと集まるのである。ゴンザとマイマイは兄妹揃って行動するので、8人のために用意されたのは7つの物語。これらで、第1部は構成されている。

知らない者が集まったわけだから最初から協力的なパーティーというわけではない。しかしストーリーの進行とともに理解が生まれ、尊敬しあうようになるのだ。

三銃士が光の結界を張る!

打ち倒されたキプロス家に残された最後の希望といえば、親衛騎士〝三銃士〟の守っている、王家の跡継ぎ、光の御子だけ。しかし、御子が自分の力を十分に発揮できるまでに成長するには、まだ時間がかかる。その日がくるまで御子を守るのが三銃士の使命であったが、敵に仕えている親衛隊〝四死面〟に襲われてしまう。

力を振り絞って光の結界を張る三銃士。あたり一面は強力な光の世界と化し、四死面は天空のかなたへと消え去った。

三銃士のひとり、ダニエルは御子を背に乗せたロバのソフィに、光の結界が存続する1ヵ月のあいだ、ソルテガの港で待つようにいいつけた。そして間もなく最期をむかえる彼らの代わりに御子を守る戦士を呼び寄せるため、8つの玉を空に向かって放り投げた。

⬅三銃士を空から襲撃したのは、シュートス、イーダー、影男、ボロン。この4人は七獣将のひとり、風獣将リーに仕え、〝四死面〟と呼ばれている。

光の御子を守るのは この8人だ！

ザン・ハヤテ

⬇捕虜収容所から脱走するところからスタートする主人公のザン・ハヤテ。

幻 左京

⬇神秘的な面影の彼は竜の神帝。金銀の竜を従え、人間とは別レベルの存在。

マイマイ・プロット

⬇ゴンザの妹で、予知能力を持つ。自分の使命を重要に思っている。

ゴンザ・プロット

⬆ウォッシュ族のゴンザ。体は大きく力持ちだが、ちょっと鈍そうだね。

ロマール・セバスチャン7世

⬇リーザズ族の貴族出身。勇士に選ばれたことを拒否しようとする。

アレック・ヘストン

⬇占い師の長老で、水晶の玉に遠くの情景を映し出す力を持っている。

クーク・ロー・タム

⬇念術師の一家に生まれたが念術が使えず、しかも虚弱な子供なのだが……。

リリアン・ランスロット

⬇針術を得意とし、怪我の治癒や敵への攻撃にも使う。

グラフィック

『BURAI』のグラフィックを担当しているのは、『ベルサイユのばら』や『聖闘士星矢』などの作画監督で有名な荒木伸吾さんだ。

まだオープニングの一部しか誌上で紹介できないのが残念だが、それぞれのキャラクターによって、絵の雰囲気がちょっとずつ違う。また、このゲームでは登場するすべてのキャラクターがはっきりとした性格を持っているので、目でも頭でも納得できてしまうってわけだ。もちろん、アニメーションもたくさん用意されているぞ。

音楽はSHOW-YA

サウンドプロデュースを担当したのは、ロックバンドSHOW-YA。最近はテレビや雑誌にもバンバン出てるから、それほど音楽に興味がない人でも名前くらいは聞いたことがあるでしょ？

女性だけのロックバンドでここまで成功するというのは大変なことだが、彼女たちは、ちょっと前にソ連でもライブを行ない、大成功をおさめた。そんなSHOW-YAが、このBURAIでどんな音楽を聞かせてくれるか、とても楽しみ。ハードロックではないと思うけれど。でも、もしかすると……。いや、そんなはずは……。

そして……

そろそろ実際にプレイしたくてウズウズしてきたのでは？　もうちょっとの辛抱だからねー。

確固たる個人の性格を持つキャラクターが多いので、きっとプレイヤーによって好き嫌いが違ってくると思う。まあ、キャラクターどうしも、成長と共に理解を深めるらしいので、プレイする側も一緒に成長していかなきゃね。はい。

➡闇の神帝ダールによって力を得た七獣将を率いる皇帝ビドー。さらに七獣将にはそれぞれに強力な部下が仕えている。部下の総勢はなんと2億4千万！　これに挑むのが、たった8人の戦士というのだからとんでもない話。

作者は語る

「BURAIはほんの一部です」

作者はあの『抜忍伝説』、『ラスト・ハルマゲドン』のシナリオをも手掛けた飯島健男さん。今回はこのBURAIが生まれたいきさつをインタビューしてみた。

「じつは自分で昔から構想を練り、実際に書き続けている9部作の長いシナリオがありまして、その第1部が抜忍伝説、そして第4部がBURAIなんですよ。ちょうど第4部から登場人物が変わるので、ここからスタートさせたわけです。RPGではあるけれど、登場人物たちが精神的葛藤に苦しんだり、どんでん返しにあったりと、従来のRPGよりずっとストーリー性を豊かにさせてます」

ふうっ。この9部作の話はあまりに大きすぎて、このスペースでは足りないが、期待しちゃうなあ。

菅沢美佐子の

RPG新作予報

7月号に続いて、今年2回目のRPG特集。実際、こんなにたくさんのRPGが出ているんですね。その中から本当におもしろいと思えるものを選ぶのは、たいへんだなあと思います。私たちのように、仕事でいろいろなゲームができればいいんですけど。

ふたたび、こんにちはー。菅沢美佐子です。年末から年始にかけては、毎年たくさんのソフトが発売されるわけですが、期待の大きいRPGばかりこんなにずらっと揃った年は、例にないような気がします。RPGが大好きな私としては、ほうっておけないという感じ。で、これから発売されるRPGにはどんなものがあるのか調べてみました。

まずは、**マイクロキャビン**から。11月号のニューソフトですでに紹介済みですから、みんなもう知っていますよね。『サーク』と『ファイナルファンタジー』です。こんな大物をどーんと2本も出すなんて、マイクロキャビンさんもやるなあ、ほんとに。発売は、サークが12月8日で、ファイナルファンタジーが12月下旬になります。

⬆『ロードス島戦記』のフィールドはこんな感じ。町のようなものが見えますね。

⬆熱狂的なファンをもつ名作RPG、『ウィザードリィ2』です。地下6階建ての迷宮はとても複雑で、謎解きもあります。

次は、**ポニーキャニオン**の情報です。『ウルティマIII』の発売が11月21日に決定されたことは、11月号でもお知らせしましたね。開発中のバージョンが届きましたので、次のページで紹介します。

ヘルツからは、『レナム』が12月下旬に発売される予定です。これは、アドベンチャーとRPGがミックスされたゲーム。どちらかというと、RPGの要素のほうが強いようです。主人公はレームという女の子。ビジュアル面に力を入れたというだけあって、なかなかかわいい女の子みたい。楽しみね。

次は、**ハミングバードソフト**から出る『ロードス島戦記』の状況です。年内発売を目標に、今まさに開発中というところ。もともとテーブルトークRPGとして作られ、それをもとにした小説も文庫で発刊されているロードス島戦記。その小説のシナリオにそってMSX版も作られているというから、事前に読んでおくと、プレイするときの感動もひとしおかも。

そして、次は**アスキー**の定番、『ウィザードリィ2』です。内容のほうは、この号のニューソフトのページで説明してありますので、読んでみてね。発売日は11月24日に決定しました。前作をプレイした人ならぜひ、これも試してみるのがよろしいかと、思います。なんてったって、名作ですからね。

⬆前作から10年を経て『アークスII』の舞台が登場しました。これは敵のキャラクターです。なかなか手ごわそうでしょ？

えーっと、次は**ウルフチーム**の『アークスII』です。こちらも、今月号のニューソフトで紹介してあります。前作から10年経ったという設定のもと、ゲームが進められていきますが、前作をプレイしていなくても、十分楽しめるようにできています。発売日は11月10日なので、この号が出るのとほとんど同じころですね。

さて、**ザイン・ソフト**では現在2本のRPGの開発が進められています。まず、12月8日に『ディオス』が発売され、1月下旬に『雪の国クルージュ』が出る予定です。ディオスは、謎のモンスターに占領された惑星ディオスが舞台。惑星の人々を救うために立ち上がった7人の戦士たちが戦う、アクションRPGです。雪の国クルージュは、雪の水晶を捜し出し、悪霊デルドゴーンを倒すことが目的のRPG。どちらも情報が入りしだい、お伝えしていきますのでお楽しみに。

⬆かわいいかわいいワルキューレに会える日は、いったいいつになるのでしょう。

次はね、**工画堂スタジオ**から発売される『ナビチューン ドラゴン航海記』です。海洋を舞台に、航海という移動設定を重要に考えて作られた、新しいタイプのRPGといえそうです。また、主人公がドラゴンをパートナーとして、卵から成長させていくというのも大きな特徴。発売は12月上旬の予定です。

ところで、**ナムコ**から発売予定の『ワルキューレの冒険II』は、どうなっているのでしょうか。気になりますよね。現在の状況を聞いてみたところ、マップと敵キャラまで出来上がり、それ以外のプログラムにこれから取りかかる、とのことです。うーん、早く完成しないかなー。待ち遠しいです。

新作予報

さてここで、みんながあっと驚いちゃう情報です。なんと、**コナミ**から『SDスナッチャー』が発売されます。スナッチャー、と聞けば、ああやっと続編が出るんだな、と思うでしょ。で、スナッチャーだからアドベンチャーゲームだな、と思うでしょ。

ところが、違うのです。前作と同じストーリーを持つ、RPGなんですね、これが。まだくわしいお話は聞かせていただけなかったんですが、SD、つまりスーパーデフォルメされたキャラクターが最大の特徴。あの、サイバーパンクなキャラクターが、3等身になって登場するらしいです。果たしてどんなものになるのか、私にはちょっと想像がつきませんです。とってもかわいくなっちゃうのかな。

ストーリーは、基本的に前作と同じということですが、アドベンチャーからRPGに変われば、やはりまったく質の違うゲームということになるでしょう。

発売は、今のところ12月を予定しているとのこと。年内発売を目標に、開発中です。もう少ししたら、くわしい情報が聞けるのではないかと思います。来月号で報告しますので待っていてくださいね。

↑こんなに渋くキメているギブスンも、3等身になって登場するのかな。どんなふうになるのか、とっても楽しみです。

レナム

ヘルツから12月下旬に発売される『レナム』は、アドベンチャーとRPGの両方の要素をあわせ持つゲーム。街や村のイベントはアドベンチャー方式で行なわれ、ダンジョンや移動、戦闘シーンはRPG方式で進められていく。

物語は、1,500年前にレナム（魔法一族）と聖剣の力によって死んだはずの邪教神が、復活することから始まる。邪教神を倒すべく立ち上がったのは、魔法使いのレームと、戦士のリーク。旅の途中で忍者のザースと武闘家のミーティに出会い、4人のパーティーで冒険していく。邪教神を倒すには、聖剣とレナムの力が必要とされる。そこで、レームたちの目的はまず、聖剣とレナムを見つけ出すことにある。そして、最終的には邪教神を倒さなければならないのだ。意外な展開が待ち受けているかも。

↑主人公のレームは魔法使いなのだ

↑戦闘モードでは、画面はこうなる

↑これはアドベンチャー時の画面だ

ウルティマシリーズ、ついにⅢが登場！

ウルティマⅢ

ポニーキャニオンの看板になりつつある、ウルティマシリーズ。9月にⅡが発売されたばかりだけど、なんともうⅢが出てしまうのだ。ウルティマファンならずとも、このペースの早さには拍手を送りたい気分だね。

➡この広いソーサリアの地表から4人のパーティーで冒険を進めていく。

ポニーキャニオンから出されたMSX版のウルティマシリーズは、これが5作目。まず『ウルティマⅣ』から発売され、続いて『ウルティマ 恐怖のエクソダス』、『ウルティマⅠ』、『ウルティマⅡ』、そして今回の『ウルティマⅢ』となる。こんな感じで、順調にシリーズものを出してくれるのは、とてもうれしいことだよね。

さて、このⅢの内容を簡単に説明すると、まずパーティーが4人。キャラクターの職業は、なんと11種類もあり、その中から選択することになる。そして、戦闘シーンでは敵も複数で登場し、どちらかのパーティーが全滅するまで戦うのだ。実際に戦闘に入るまでは、敵が何人で、どんなキャラクターなのかがわからないので、いざ戦ってみたら自分たちのほうが不利なパーティーだったということもあるから、油断はできない。

また、ⅠやⅡではあまり凝っているとはいえなかったダンジョンも、Ⅲについてはかなり進歩している。マッピングを楽しみながら進んでいけるダンジョンに、仕上がっているのだ。グラフィックも、以前の線画のようなものから、かなり描き込まれたものへと改善されている。

↑戦闘に入ったら敵が多くてびっくりー。

↑町の中には道化師がいっぱいいるのだ。

ⅡからⅣ以降へと、発展させながらつないでいくという役割をもっているだけに、とても意味のあるソフトといえるのだ。

それでは、『マイト・アンド・マジック』シリーズや『ローグ・アライアンス』など、すぐれた海外のゲームの移植で知られる、**スタークラフト**の情報です。

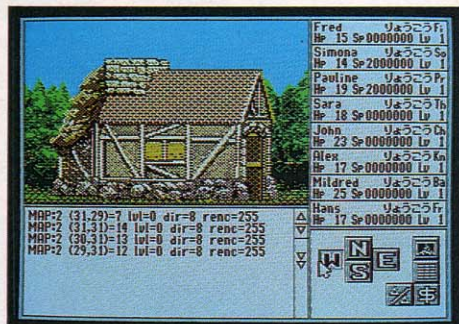
ローグ・アライアンスは発売されて間もないから、今ちょうどやっているところだよーんという人もいますよね。3DタイプのRPGでありながら、アドベンチャーモードという、調べたり行動したりするためのモードがある、ちょっと変わったゲームです。完全なマウス対応によって操作性が良く、凝ったシステムもいろいろ組み込まれています。本格的なRPGを楽しみたい人なら、絶対にやってみる価値のあるゲームといえるでしょう。

今月号のニューソフトで紹介していますので、そちらのほうも見てください。また、1月号でも徹底解析する予定なので、ぜひ参考にしてみてくださいね。

さて、スタークラフトの今後の予定はというと、もちろん海外のRPGということになります。発売日は未定ですが、来年の春ごろに『トンネルズ・アンド・トロールズ』が出ます。これは、ニューワールドコンピューティングというマイト・アンド・マジックで知られるアメリカのソフトハウスと、スタークラフトが共同で作っているソフト。シナリオやゲームシステムをアメリカで設計、それをもとに日本でスタークラフトがプログラムする、という形で進行しています。

日米のソフトハウスがここまで団結してソフトを作ってしまうというのは、今までになかったことですよね。移植ではなく、まさに共同作品といった感じ。だから、そのぶん強力なものができあがるのではないかと思います。

さて、発売はまずPC-9801版が11月に出て、そのあとMSX版に移植されるとのこと。とにかく発売が待ち遠しい、といったところですが、もう少し、待っていてくださいね。

⬆まず衛兵のところへ行けば最初の目的がわかる。

⬆3Dタイプといっても、地上では東西南北へ直接移動していく方式。アドベンチャーゲームに近い感じがします。

ついに、あの名作がMSXでよみがえる!

ファイナルファンタジー

ファミコン版で発売され、一気に人気者となった『ファイナルファンタジー』が、ついにMSX版に移植されるのだ。わーい、うれしいな。内容は、ファミコン版とほとんど同じ。わーい、これまたうれしいなっと。

➡お城と町が見える。ここが拠点かな?

ファミコン版では、かなりの人気を得て続編のⅡが発売され、そして現在、Ⅲの発売まで予定されているファイナルファンタジー。MSX版での発売を心待ちにしていた人も多いと思う。喜びなさーい、やっと移植されることになったのだ。発売は、マイクロキャビンから、12月下旬の予定だ。

ストーリーは、コーネリアという美しい国が、突然の異変に襲われることによって始まる。モンスターが人々を襲い、海が荒れ、地上は荒廃していった。人々は、いにしえの伝説〝世界が暗黒にそまりしとき、4人の光の戦士現われん″が現実になることを祈り続けた。そしてその通り、4人の若者が世界に平和を取り戻すべく、この地に足を踏み入れた……。

⬆町の中には武器屋や宿屋などがある。

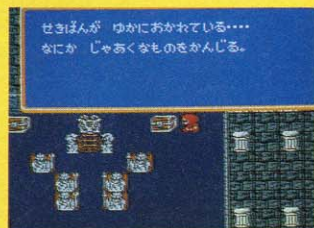
⬆地上マップは、とても広大なのだ。

その4人の若者というのが、プレイヤーが操るキャラクター。これが、とってもかわいいのだ。見た目ももちろんだが、戦闘シーンでのしぐさなどは、ほかのゲームには見られないかわいさがある。

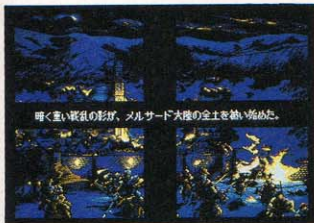
⬆建物の中は暗くて不気味。敵が出そう。

⬆これはいったい何だー。謎は深そう。

キャラクターは、戦士、修道僧、盗賊、白魔術士、黒魔術士、赤魔術士の中から4人を選ぶことができる。魔術士が白、黒、赤に分かれているのも、このゲームの特徴だよね。レベルアップしていくことにより、忍者や騎士にチェンジできるのも、楽しみのひとつだ。

基本的にはファミコン版と同じ内容だが、MSX版ではFM音源の活用で、BGMが断然良い。ファミコン版では味わえなかった迫力があるというわけ。これだけでも、やってみる価値は十分ありそうだ。

気になる開発状況だが、今のところ順調に進んでいる様子。12月8日に発売される『サーク』に続いて、遅くても年内にはお目見得しそう。重苦しい雰囲気の正統派RPGもいいけれど、たまにはこういうかわいいキャラクターを操ってみるのも、楽しいと思う。

最後に、T&Eソフトの情報です。『ルーンワース』が12月下旬に発売される予定です。『ハイドライド』シリーズのゲームデザイナーが手掛けたというだけあって、画面から受ける印象が、少し似ているかもしれません。

内容は、純粋なアクションRPGなんですが、今までのRPGとはちょっと違う点がいくつかあります。まず、お金の稼ぎ方。従来のRPGではあたりまえになっている、モンスターを倒してお金を稼ぐ、といった方法が通用しません。ダンジョンに入って宝箱を見つけたり、アイテムを換金したりという方法で、稼いでいきます。あとは、街の闘技場で戦い、勝てばお金がもらえる、といった具合。変わってるでしょ？

凝ったアニメーションのオープニングで、物語が説明されていきます。キレイ。

また、このゲームにはキャラクターの経験値が存在しません。町やダンジョンにレベルを上げるためのアイテムが落ちていて、それを拾い集めて使うことにより、キャラクターが成長していきます。これも変わってるでしょ？

それから、魔法についてもほかのRPGとは違う点があります。それは、魔法を使うときに時間がかかるということ。簡単なものならすぐに唱えることができるんだけど、複雑な魔法になるほど、唱えるまでに時間がかかるようになっているのです。しかも、もしその間に敵が近くにいた場合、唱え終わるまでに攻撃されてしまう可能性もあるというわけ。ね、これも変わってるでしょ？

陰影処理が施されているため、キャラクターが建物などの日かげに入ると暗くなります。これは、すご一いっ。

まあ、くわしくはニューソフトのページに載っていますから、そちらを見てくださいね。

と、そんなわけで、これでおしまいです。みなさんのお役に立てたでしょうか。また来月、お会いしましょう。それでは。

美しいグラフィックと音楽が特徴

Xak［サーク］

マイクロキャビンが初めて手掛けたオリジナルRPG『サーク』、とても処女作とは思えないほどよくできている。発売前にまずはこの美しいグラフィックを見てほしい。

ゲームはここ、フェアレスの町からスタート。家が数軒あるだけの、それほど広くはない町だ。建物には、キャラクターが自分でドアを開けてから中に入る。リアルなのだ。

マイクロキャビンといえば、人気アニメのアドベンチャーゲームで有名だけど、今回初めてRPGに挑戦した作品が、これ。それが、初めてだなんて信じられないほど、意気込みを感じさせるゲームに仕上がっているのだ。

アイテムを発見して、再び町長の家へ。すると、意外な展開が待っていたのだ。

舞台となるのは、モンスターと人間が仲良く共存する、平和で美しいウェービス国。ところが、はるか昔、魂と身体を別々に封じ込めていた怪物バドゥーの魂を、何者かが解き放ってしまった。そのため、おとなしかったモンスターたちが、突然暴れ始めたのである。

町長の家に行くと、孫のエリスに探し物を頼まれる。どこに行けばあるのかな。

バドゥーの魂を再び封じ込めることができるのは、戦いの神デュエルしかいない。しかし、彼はすでに人間の女性と恋に落ちて、生涯を終えていた。今、この危機を救えるのは、デュエルの末裔である者、すなわちキミなのだ。生まれ故郷のフェアレスの町からスタートし、さまざまなイベントをこなしながら、バドゥーの魂を封じ込めるための旅を続けていく。

物語は、大きく第1部と第2部に分けられている。それだけ、壮大な世界を持っているということなのだ。町や村のほか、歩くと体力の減っていく毒沼や、複雑なダンジョンなど、たくさんの難関が待ち受けている。

ここは、町の中にある道具屋だ。冒険に出る前に、アイテムを揃えておこう。

そして、美しいグラフィックに加えて、BGMがとっても良い。これは本当に、おすすめ。

ファイナルファンタジーよりもひと足早い発売となるが、どちらも捨てがたいゲームだ。

町から外に出ると、敵がうようよいる。ほかにも何種類かのボスキャラが登場。

mini特集 MSX2+㊢情報!?

先月号の特集ページでもお知らせしたように、今年も各ハードメーカーからMSX2＋の新製品が続々と発売される。今月はちょっと得するコンテストの情報や、'89年9月号の特集で募集した、改造マシンのモニター当選者の取材もまじえ、盛りだくさんでお送りするぞ。

MSX2+の用途が選べる時代になった

この年末にボクらが買うことのできるMSX2＋は４機種。基本的には同じ仕様を満たして作られているものなのに、そのバリエーションの豊富さには、いまさらながらに驚かされるものがある。専用ワープロにも引けを取らない、日本語ワードプロセッサ機能を内蔵したパナソニックのFS-A1WSX。付属する３枚のツールディスクで、パソコン本来の使い方、つまりプログラムにしろ音楽にしろ、何かを作り出す楽しさを追求するソニーのHB-F1XV。そしてMSX2＋では唯一の２ドライブ内蔵マシンであるサンヨーのWAVY70FD2と、１ドライブタイプのWAVY70FD。どちらもBASICコンパイラを内蔵し、より本格的なMSXユーザーをターゲットとしたマシンだ。

そのほかにも周辺機器として、MSX2＋ユーザー待望の自然画画像が取り込めるソニーのビデオデジタイザー。HAL研究所が年内発売を予定して開発中の、ハンディープリンタやハンディースキャナーとMSXのインターフェイスである、HALSCANカートリッジ(仮称)などなど。MSXの用途はますます広がるばかりだ。また、これは後で詳しく紹介するけど、ネットワーカーには楽しみな、RS-232Cカートリッジの発売も決定。ワープロ、通信、グラフィック、ミュージック、プログラミングと、およそ考えられるコンピュータの用途は、MSX１台で網羅してしまうというわけだね。本体価格が７～８万円ということを考えると、MSXが持つコストパフォーマンスは、かなり高いといえそうだ。

こうなってくると、MSXをゲームマシンとして使うのは、なんだかおこがましいことのように思えてしまうけど、それは考えすぎ。ホームパソコンを目指すMSXは、肩ヒジ張らずにつきあえるマシンなんだね。だからゲームで遊ぶことも大いにけっこう。ただ、それに飽きがきたときに、どれプログラムでも、どれワープロでも、って使い方ができるのが、MSXというパソコンなんだ。

そんなMSXの各マシンごとの機能をまとめてみたのが下の表。現時点で発売中の４種類のMSX2＋マシンに限って掲載した。それぞれのマシンの詳細については後のページを読んでもらうとして、まずは各マシンの概要を、この表からとらえておいてね。

ただいま全国で好評発売中のMSX2+マシン機能一覧なのだ

	Panasonic FS-A1WSX	SONY HB-F1XV	SANYO WAVY70FD2	SANYO WAVY70FD
メインRAM	64K	64K	64K	64K
漢字ROM	JIS第１、２水準	JIS第１、２水準	JIS第１、２水準	JIS第１水準
MSX-JE	内蔵	内蔵	オプション	オプション
FM音源	内蔵	内蔵	内蔵	内蔵
スロット数	上面１、背面１	上面１、背面１	上面２	上面２
ディスクドライブ	右側面１	右側面１	上面２	上面１
カセットIF	なし	あり	あり	あり
RF出力	あり	あり	あり	あり
ビデオ出力	あり	あり	あり	あり
RGB出力	あり	あり	あり	あり
S映像出力	あり	なし	なし	なし
ポーズ機能	あり	あり	なし	あり
連射機能	あり	あり	なし	あり
BASICコンパイラ	なし	なし	内蔵	内蔵
価格	69,800円[税別]	69,800円[税別]	87,800円[税別]	64,800円[税別]
備考	カラー対応の日本語ワープロソフト内蔵	XVクリエイティブツール(３枚組)付属	MSX2+で唯一の2ドライブマシン	自然画表示機能などのデモディスク付属

専用ワープロとの融合を目指したマシンだ

Panasonic
FS-A1WSX & FS-PC1

MSX2＋マシンの選択肢のひとつがワープロ。キーボードをポツポツたたくと画面上に漢字がパッと表示されるさまは、コンピュータがいよいよ日常生活に入り込んできたことを、認識させてくれるね。

⬆ワープロ専用機では標準となりつつある48ドット印字が、ついにMSXでも現実となる。

新しい試みが満載のワープロパソコン(?)

昨年末に発売され好評を期したパナソニックのFS-A1WX。その人気の秘密は、誰がなんといっても、内蔵されたワープロソフトにあった。それじゃあということで、さらに強力なワープロソフトを搭載して登場したのが、FS-A1WSX(以下WSX)。ワープロ専用機でもまだまだ少ない、カラー印字機能をサポートしてしまったのだ。

カチャカチャと文字を入力していって、ここはポイントだから目立つようにしたいな、なんて思ったところをカラー指定。画面表示もちゃんとカラーになるので、印字したときのイメージが思い浮かぶという具合。もちろん拡大や縮小、さらには網掛けや下線付けなんて文字装飾機能も充実しているから、使う人のセンス次第では、かなりカッコイイ文書やポスターができそうだ。もっとも、そのセンスというのが一番問題になるんだろうけどね。マシンが進化したぶん、それを使う人間の性能(?)が以前以上に問われることになったわけだね。キビシイなあ。

また、カラー対応に続く新しい試みとしては、カセットインターフェイスをなくして、替りにS映像出力を装備したこと。これは、RGB端子を使ってモニターとつないだときと比べれば、映像の鮮明さが若干劣ることは事実。けれども、現在発売されているテレビモニターで、RGB端子が装備されたものが減り、S映像端子が脚光を浴びている状況を考えると、注目していきたいね。ユーザーのほとんどはRFやビデオ端子を使っているのだろうけど、これがS端子にとってかわれば横に80文字を表示する画面モードも、十分実用になるハズなんだ。

もうひとつ、WSXの機能をサポートするものとして、忘れてはならないのが漢字カラープリンタのFS-PC1(価格59,800円[税別]、以下PC1)。MSX用プリンタでは24ドット印字のものが主流となっていたけど、このPC1は48ドット。しかもマルチカラーリボンという、赤、青、緑、黒が1本になったリボンを使うことで、最大255色を表現できるというスグレモノ。WSXのカラーワープロで作った文書だけでなく、C.G.ツールを使って描いたグラフィックも、原画のイメージそのままにプリントアウトできるというわけだ。

これが新しい試みといわずして、何といおう。パナソニックの新製品は、どれもがニュース満載なのだ。専用ワープロでも1台買ってみようかな、なんて思ってる人はWSXとPC1のカラーワープロコンビに注目だよ。

⬆難しいことを知らなくても、マシンを買ったその日からワープロとして使いこなせることが最大の魅力。MSX2＋としての基本機能もしっかりとしているので、誰でも安心して使えるパナソニックのFS-A1WSXだ。

付属する3枚のツールディスクが話題沸騰

SONY

HB-F1XV & HBI-V1

プログラムを作ったり音楽を奏でてみたり。そんなパソコンらしい使い方をしたいなら、ソニーのマシンに注目だ。MSX2＋の自然画表示機能を生かすビデオデジタイザーも、いよいよ発売されたのだ。

➡自分で自然画のデータを作れるのがウレシイね。これからはオリジナルビデオの編集にも、MSXが役立ちそうだ。

MSXでアニメを作ってみないか

せっかくコンピュータを買うのだったら、プログラムのひとつも作ってみたい。でも、だからといって、ブ厚いBASICのマニュアルを読むのは面倒だし、たとえ読んでみたところで書いてある内容はチンプンカンプン。ボクには理系の素養はないのか、なんてあきらめてしまうのもシャクにさわる。うーん、何かいい方法はないものだろうか、簡単にプログラムが作れる方法は……。

なんてことを思い悩んでいる人に注目してほしいのが、ソニーから発売されたHB-F1XV(以下XV)。ディスク3枚にもおよぶクリエイティブツールが付属し、プログラム言語がわからなくても、MSX2＋が持つさまざまな機能を引き出せるようになっている。

それぞれのツールの内容を具体的に説明すると、まず1枚目は本体に内蔵されたFM音源を使いこなすための音楽ツール。F1シンセサイザーと名付けられているけど、内容的にはパッケージソフトとして販売されている、ビッツーのシンセサウルスとほぼ同じものだ。

そして2枚目はグラフィックツール。MSXで簡単なアニメーションを作るためのらくらくアニメや、音声をサンプリングするボイスレコーダーなどが入っている。なんとMマガとソニーでは、このらくらくアニメを使ったコンテストを開催。上位入賞者には豪華賞品が送られるから、期待していいよ。詳しくは110ページを見てね。

3枚目のディスクはワードプロセッサ。昨年、ソニーからパッケージソフトとして発売された文書作左衛門に、若干手を加えたものがオマケとして付属してくるのだ。マシン本体にMSX-JEが内蔵されているから、XVがそのままワープロとして活用できるわけだね。

また、MSX2＋ユーザーなら、誰もがほしいと待ち望んでいたハズのビデオデジタイザー(HBI-V1、価格29,800円[税別])も、XVと同時に発売された。これはMSXのカートリッジスロットにセットして使う、とってもコンパクトなもの。スクリーン10～12の自然画だけでなく、MSX2でサポートされるスクリーン8のグラフィックモードにも対応しているのだ。さらには、動画を連続して取り込むためのマルチフリージング機能も内蔵しているから、ビデオカメラと組み合わせてゴルフやテニスのスイングを分析する、なんてことにも応用できそうだね。

とまあ、MSXを使って何かを作り出したい、なんて人を応援してくれるのがソニーのマシン。キミもアニメ作りに挑戦してね！

⬆メインRAM64キロバイト、2つのスロットと、1台のディスクドライブを装備したHB-F1XV。MSX2＋のスタンダードマシンともいえるものだ。連文節変換をサポートするためのMSX-JEも、ちゃんと内蔵されている

2 ドライブの登場でバリエーションが充実

SANYO WAVY70FD2

マシン語プログラムを開発したり、各種のアプリケーションを利用したり。そんな積極的なMSXユーザーに送るのが、サンヨーの2ドライブマシンだ。

➡キーボード一体型のボディに、2台のディスクドライブがスッキリ収まる。マシンのデザインセンスはピカイチだ

本格派ユーザーにこそ使ってほしいマシン

真剣にMSX2+を使おうとすると、これまでのマシンではどうしても不満が出てきてしまう。中でも一番の不満というのがディスクドライブの数。たとえばHALNOTEなどで供給される、データベースや表計算などのアプリケーションソフトを使う場合、データを記録するディスクとプログラムが入ったものは、別にしたいよね。扱うデータ量が増えてくると、1枚のディスクにプログラムもデータも入れていたのでは、すぐに容量がいっぱいになってしまうからだ。そんなとき、Aドライブにプログラムディスクをセットし、Bドライブにデータディスクをセットすれば、効率良くアプリケーションが利用できるというわけ。

また、マシン語のプログラムを開発するなんて場合も、これと同じ。特にMSX-DOS上でサポートされる各種のツールは、2台のドライブを使うケースを想定して作られているものが多いんだ。画面のメッセージにしたがって、何度も2枚のディスクを抜き差しする、なんてことでは面倒だよね。セットする順番を間違えて、大切なプログラムを書き換えてしまう、なんて事故も起きやすい。やっぱり本格的にMSXを使うなら、2ドライブマシンがほしくなるんだ。

サンヨーから発売されたMSX2+マシン、WAVY70FD2(以下FD2)は、そんな本格派ユーザーに使ってほしいもの。2台のディスクドライブをマシンの前面に並べて配置し、操作性といった面にも気が配られている。また、BASICプログラムの実行速度をアップする、BASICコンパイラもROMで内蔵。マシン語はまだ勉強中だけどBASIC言語なら自信がある、なんて人には頼もしい味方だね。

また、昨年末に発売されたFD2のベースマシンであるWAVY70FDも、継続モデルとして発売中。こちらは1ドライブタイプのMSX2+だ。FD2との違いは、漢字ROMがJIS第1水準だけだということ。また2台目のドライブがある部分に、連射コントローラーとポーズキーが用意され、さらにBASICコンパイラやFM音源、自然画表示機能のデモディスクも付属しているぞ。プログラミングに燃えているけど、やっぱりゲームも好きだなあ、なんて欲張りな人におすすめのマシンといえそうだ。

WAVY70FD2にWAVY70FD。どちらを選ぶかは、キミがMSXで何をやりたいかという目的と、それからキミのプログラミング能力次第。ジックリ考えてみてね。

き たるべき通信時代へ備えよう

ASCII MSX-SERIAL232

➡同じアスキーから発売されている通信ソフトの、MSX-TERMと組み合わせて使うのがおすすめだ

MSXに外部モデムを接続するのだ

MSXでパソコン通信をするなんて場合は、モデムカートリッジを用意するのがいままでの方法。でも悲しいかな、モデムカートリッジのデータ転送速度は、最速のものでも1200bps。パソコン通信の世界で常識となりつつある、2400bpsの速度をサポートしたものはなかったんだ。

そこに登場したのが、このMSX-SERIAL232（11月発売予定、価格19,417円[税別]、送料込、直販のみ)。データを転送するスピードは50～19200bpsまでの設定が可能になった。また、DMA(ダイレクト・メモリ・アクセス）チップと、バッファRAMを搭載することで、CPUをとおすことなく直接メモリにデータを書き込む方式をとっている。このため従来のRS-232Cカートリッジにくらべ、実質的なスピードアップがはかられているのだ。パソコン通信をするなら必携だね。

カラーワープロが話題のA1WSXに触れてしまうのだ！

MSXフェスティバル
コミュニケーション ツアー

毎年恒例となったパナソニックのイベントが開催されるぞ。今回のテーマは〝コミュニケーション〟。ハードやソフトを供給する側と、ユーザーとの距離をグ〜ンと縮めてしまおうというわけなのだ。

主　催／MSXマガジン、MSX-FAN、Panasonic
協　賛／リバーヒルソフト、T&Eソフト、マイクロキャビン、コナミ、ナムコ、その他ソフトメーカー25社（順不同）
特別協賛／花王

ハードもソフトも盛りだくさんなのだ

年に3回、春夏冬に全国を巡業してまわるMSXフェスティバルが、この年末も開催されることになったぞ。主催は弊誌MSXマガジンに、良きライバル誌のMSX-FAN、そしてFS-A1WSXをリリースしたばかりのパナソニック。今年の夏に行なわれた〝MSXフェスティバルin HOT SUMMER〟を企画したスタッフがそのままあたるので、これはもう、楽しいイベントになること間違いなしってわけだね。

今回のイベントのテーマは〝コミュニケーション〟。実際にMSXを使う全国のユーザーと、ソフトメーカー、雑誌の編集部、本やソフトを販売している全国のショップ。そしてハードメーカーが、このイベントをつうじてお互いに知り合えたらいいな。みんな仲良く、楽しいひとときを過ごせたらいいな。そんな願いがこめられているんだ。だから、キミも会場にいったら積極的にイベントに参加してね。また、ソフトメーカーに対する希望や意見を書く、〝愛の伝言板〟のコーナーも開設。キミの伝言が新作ソフトの企画に反映することも、あるかもしれないよ。

それでは、イベントの具体的な内容を紹介していくね。まず、一番のお楽しみといったら、イベントステージ。今回は合計4種類のステージがキミを待っているぞ。トップバッターは、各ソフトメーカーとMマガ、Mファンがお送りするもの。新作ソフトの紹介にはじまり、CGツールを使ったお絵かき大会やゲーム大会などなど。パソコン業界の有名人も多々登場する予定なので、楽しみにしていてね。MマガではMIDI関連のデモや、クイズなどを予定しています。

2つ目のステージは、東京、大阪を除いた各開催店が、お店の宣伝やパフォーマンスを披露するもの。もしかすると、豪華プレゼントもあるとか、ないとか。

そして3つ目が、今回のイベントのメインステージである〝コミュニケーションスクエア〟。前半はRPGに関する質問をメーカーにぶつける〝きみたち、そこまで聞く？RPG編〟。これはイベント当日に、質問事項を用紙に記入してもらうので、キミもいまから考えておいてね。〝BURAI2は作るのですか？〟なんて質問に、各メーカーの代表者が答えてくれるぞ。そして後半のステージは、〝話題沸騰！　スペシャルビンゴ〟。イベントに参加した全メーカーが、さまざまなプレゼントを準備中。えんぴつやコーヒーカップといったプレミアム商品から、各スタッフの私物まで、何が出てくるかはお楽しみ。

イベントステージの最後は、昨年末のMSXフェスティバル会場で募った、EVENT STAFF会員だけのためのスペシャルステージ。プレゼントがいっぱいなのだ。

とまあ、ここまではソフト中心の内容。ボクはパナソニックの新しいマシンに触りたいんだ、なんて人のために、ハード関係のご案内もしましょうね。話題の48ドット漢字カラープリンタだって、ちゃ〜んと展示されるんだぞ。

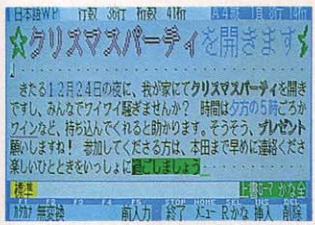
会場の規模によって多少の違いがあるけど、カラー対応のワープロソフトを搭載したFS-A1WSXが、40台から80台展示される予定。カラープリンタのFS-PC1もセットされるので、ワープロ専用機にも

全国津々浦々、イベント開催スケジュールなのだ！

地区	会場	日程	開催時間	電話
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 5Fイベントホール	11月19日(日)	10:30〜17:00	011-214-2850
仙台	デンコードー Dac 仙台東口店 3Fイベントホール	11月23日(木)	10:00〜17:00	022-291-4744
広島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	12月3日(日)	10:00〜17:00	082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡支店 8Fマルコポーロ	12月10日(日)	10:00〜17:00	092-781-7131
東京	新宿 スタジオ アルタ	12月17日(日)	11:00〜18:00	03-343-0925
名古屋	テクノ名古屋 特設会場（大同生命ビル6F）	12月26日(火)	10:00〜17:00	052-581-1241
大阪	ABC エキスタ 大阪ターミナルビル15F	12月28日(木)	10:00〜17:00	03-343-0926
神戸	せいでん 三宮本店 南館 8Fラビングホール	12月30日(土)	10:00〜17:00	078-391-8171

FS-A1WSX & FS-PC1 カラープリントアウトコンクール開催

MSX2+でカラー対応のワープロソフトが使えるようになったことを記念して、Mマガとパナソニックではコンクールを開くのだ。みんな応募してね！

●カラーワープロに挑戦！

⬆ワープロ専用機でもカラーが使えるのは少ないのに、A1WSXは凄いマシンだね。

A1WSXとカラープリンタの機能をフルに使った作品を募集する。ラブレターでもパーティーの招待券でも、どんなものでも大歓迎。キミの独創性あふれる作品を待っているのだ。A1WSXでこんなこともできるのかと、ビックリさせられるような作品を送ってね。

●CGだってバッチリさ！

⬆A1WSX付属のハードコピーツールを使えば、グラフィックを簡単に印刷できる。

A1WSXに付属のグラフィックエディタや、市販のツールを使って描いたグラフィックを、PC1でプリントアウトして送ってね。なんと255色の表現が可能なプリンタだから、画面上に表示されたイメージそのままに、印刷できるのだ。キレイな作品を待ってます。

●モノクロでもがんばるぞ！

A1WXのユーザーや、PC1を持っていない人は、このモノクロ部門に応募してね。こちらはワープロで作った作品も、モノクロで印刷したグラフィックも、まとめて引き受けてしまうのだ。モノクロだからこそ生きてくる作品だってあるものね。思わず〝シブイなあ〟とうなってしまうグラフィックに、審査員一同期待してます。

●応募するにはどうしたらいいの？

住所、氏名、年齢、電話番号と、応募する部門を明記し、作品を添えて右のあて先まで送ってね。締め切りは2月28日(当日消印有効)。結果発表はMマガ6月号誌上にて行ないます。下に掲載したような、豪華賞品を予定しているからお楽しみにね。みんな、がんばれー！

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
プリントアウトコンクール係

こんな賞品を予定しているのだぞ

➡盛り上がった夏のイベントでのひとコマ。このときは激ペナ2とファミスタのゲーム大会に燃えたものです。

迫る性能を体験できるというわけだね。また、255色で印刷されるグラフィックの美しさにも注目だ。

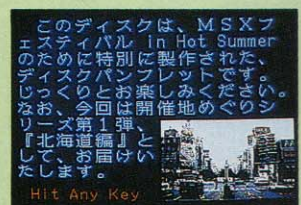
このワープロ体験コーナーのほかにも、年末年始に発売が予定されている新作ソフトの、体験コーナーもあるぞ。予定されているのは、リバーヒルソフトのBURAI、T&Eソフトのルーンワース、マイクロキャビンのサーク、コナミのSPACE MANBOWなど。ひとりで何時間もマシンを独占してしまうのは考えものだから、ほかの人と仲良く交代でプレイしながら（コミュニケーション、コミュニケーション！）、新作ソフトを楽しんでね。思わず買いたくなるソフトが、1本2本3本と出てきて……お小遣いが足りるかなあ。

なにはともあれ、全国8ヵ所で開催されるMSXフェスティバルに、みんな集まれー！

今回も先着200名様に ディスクパンフレットをプレゼント

夏に行なわれた前回のイベントで、大好評を博したディスクパンフレットが、またまた登場するぞ。題して〝イベントディスクパンフレットVol.2〟。MSXマシンにセットすれば、さまざまな情報がキミのモニター上に映し出されるというスグレモノだ。今回も各会場で先着200名様に、ドドーンとプレゼントしてしまうのだあ。さあ、みんな、早起きしようぜ！

主な内容は、MSXフェスティバルをシミュレートした〝全国縦断イベントすごろく〟。北は北海道大雪山から南は沖縄石垣島までを、全国行脚してまわるのだ。さらに最新のMSX2+マシン、WSX(?)などがあたる〝クイズ・クイズ・クイズ〟。イベント参加メーカーからユーザーへのメッセージが入った〝ディスク・パンフレット・メッセージ〟など、いろいろあるぞ。

ちなみに、このディスクパンフレットはMSX2/MSX2+専用。漢字ROMが必要なので注意してね。

⬆これは前回のイベントで配られたパンフレット。今回はどうなるのかな？

キミのMSXでアニメーションや音楽作りに挑戦するのだ

クリエイティブコンテスト開催!

先月号の特集ページでもお知らせしたように、Mマガとソニーでは MSXを使ったコンテストを企画。その要項が決まったので、ここで大々的に発表するぞ。キミも力作を応募して、豪華な賞品を手に入れないか？ MSXマシンでちょっと得してしまおう。

●らくらくアニメ部門

⬆誰でも簡単にアニメーションが作れる、らくらくアニメ。力作を待っているぞ。

ソニーから発売中のMSX2+マシン、HB-F1XVに付属してくるXVクリエイティブツール（らくらくアニメ）で作った、オリジナルアニメーションを応募しよう。ボイスレコーダーでサンプリングした効果音とかも入っていると、ポイントが高いかもしれないよ。

●オリジナル作曲部門

⬆F1シンセサイザーのタイトル画面。FM音源用エディタとしては、最強のものだ。

XVクリエイティブツールの中のF1シンセサイザーや、市販の音楽ソフト、さらにはBASICプログラムなどで作曲した、キミのオリジナル曲を応募しよう。間違えて譜面だけ送ってきてもダメだから、注意してね。また、応募作品はFM音源に対応したものに限るぞ。

●課題曲アレンジ部門

右ページに掲載した課題曲の譜面を、かっこよくアレンジして応募してね。オリジナル作曲部門と同じく、F1シンセサイザーなどのツールや、BASICでプログラムしたFM音源対応の作品に限ります。もととなる曲が同じだけに、音楽センスが要求されそうだね。

1位 各部門1名

ワイヤレスウォークマン WM2500

重さがわずか205グラム（充電池含む）のステレオカセットプレーヤー。ワイヤレスタイプだから、コードの処理にも困らないね。ヘッドホンを２つつなげば、友だち同士で聴くこともできるぞ。各部門で１位になった人にプレゼント。

2位 各部門1名

ポータブルCDプレーヤー D-22

残念ながら、２位の座に甘んじてしまった人には、アルカリ電池４本で８時間のロングプレイが楽しめるディスクマンをプレゼント。D.B.B.回路により迫力の重低音を再生、音像がきわだつD/Aコンバーターも搭載しているのだ。

3位 各部門1名

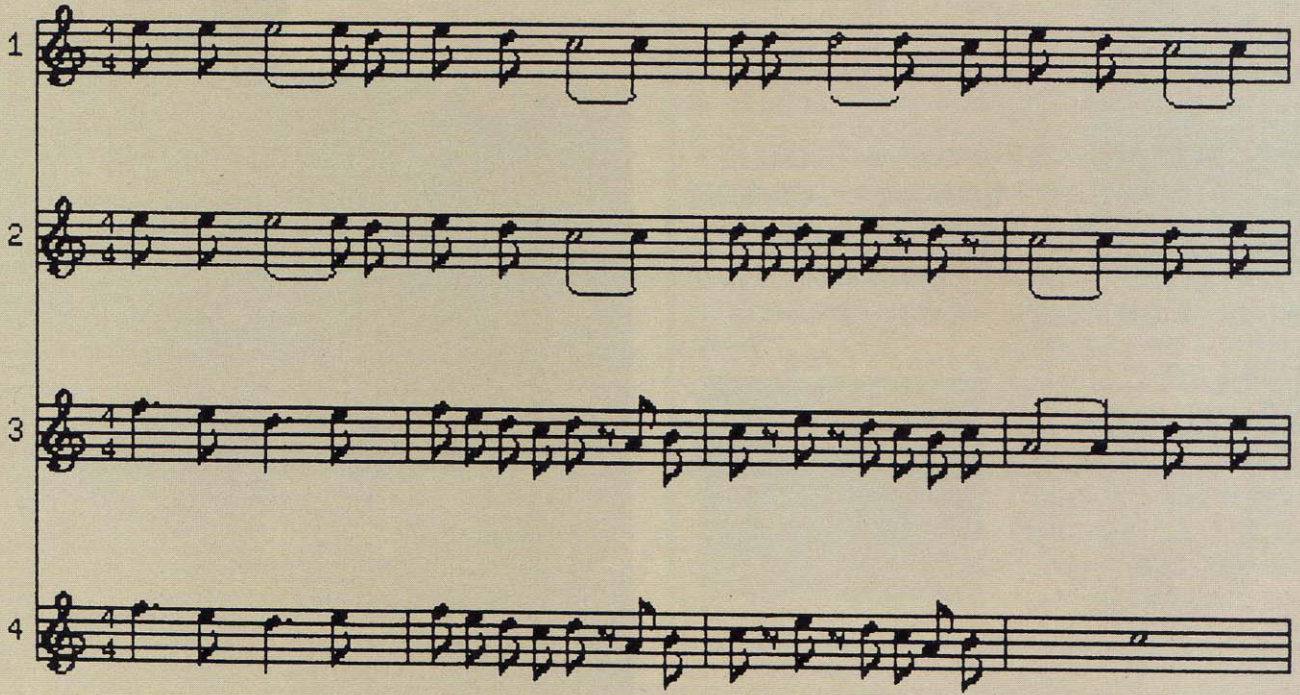
アナログクロックラジオ ICF-A7

かわいいキューブ型デザインの２バンドアナログクロックラジオ。１～３チャンネルのテレビ音声も受信可能で、自動的に電源が切れるスリープタイマーもついている。どの色が当たるかはお楽しみに！

参加賞 応募者全員

3.5インチディスク MF2DD

コンテストに作品をよせてくれた人全員に、新発売の3.5インチカラーディスクを１枚ずつプレゼント。どの色が送られてくるかは、楽しみに待っていてね。このディスクをもらって、みんなまたまた楽しい作品作りにはげむのだ。

課題曲の発表なのだぞ

心して読んでね! これが応募要項なのだ

各部門と賞品の発表が終わったところで、どーやって応募したらいいのか、その要項を発表するね。

まず、応募作品はキミのオリジナルに限るので、既製のアニメキャラを使ったり、どこかで聴いたことのあるようなフレーズは使わないでください。ちょっとくらい絵が下手でも、そのほうが味が出るってもんだからね。また、応募していただいたイラスト、プログラム、曲の著作権など一切の権利は(株)アスキーに帰属します。

応募方法は、作品が入ったフロッピーディスクに、下の応募用紙(コピーしたものでも可)または、販売店などで配布される応募用紙に必要事項を記入したものを添えて、Mマガ編集部までお送りください。確認のため、同じプログラム(データ)を2回以上ディスクにセーブしてくださいね。また、応募いただいたディスクの返却はできませんので、ご了承ください。

応募の締め切りは'90年の2月28日(当日消印有効)。審査発表はMマガ6月号(5月8日発売)誌上にて行ないます。応募本数に制限はないけど、あせって何本も出すより、ジックリ練った完成度の高い作品を応募してほしいな。Mマガ編集部とソニー一同、楽しみに待っているからね!

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
クリエイティブコンテスト係

キリトリ線

クリエイティブコンテスト　応募用紙

お名前	(フリガナ)	年齢		操作方法
住所	(〒　　　　) 電話番号　　(　　)			
部門	(該当箇所に◯をつけてください) らくらくアニメ部門・オリジナル部門・課題曲部門	使用機種		使用ソフト

パワーアップMSX2+

モニター当選者を訪ねて

9月号の特集、〝MSX2＋パワーアップ大作戦！〟で、改造したA1WXのモニターを募集したところ3,000通を超える応募があった。編集部全員、その数の多さにビックリ。抽選の結果、大阪府の西嶋純一さんが当選した。その使用レポートをお送りする。

大阪城と梅田の阪急電鉄のコンコース。両方ともかなりリッパな建物だねー。

もしもし、モニターに当選しましたよー

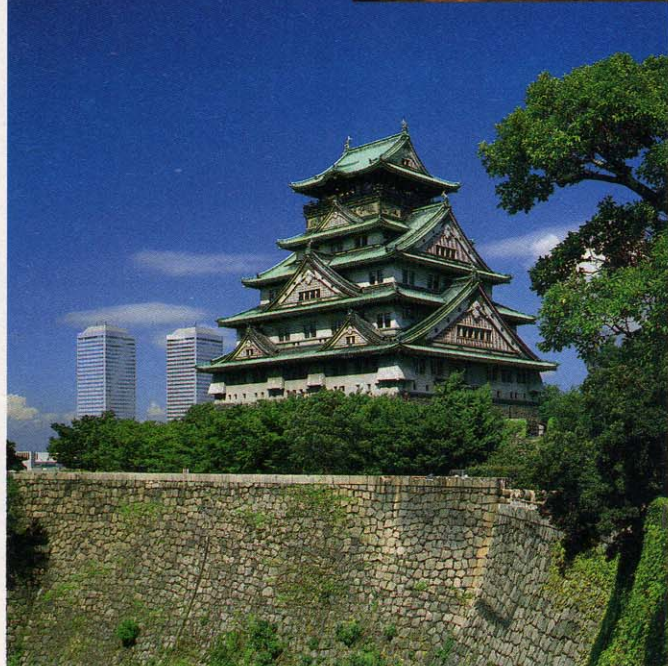
この記事のタイトルを見て、何のことだかよくわからない！　という人には、いちおう'89年の9月号の特集を読んでもらうとして、もう一度ここで改造したWXについて説明しておこう。

まず、メインRAMを64キロバイトから256キロバイトへ増設したのだ。これでRAMディスクなどにも使えるようになったというわけ。確かに、電源を入れて立ち上がったとき、MSXのロゴの下に、〝メインRAM256K〟と表示される。9月号にもあるように、かなり簡単な作業でできてしまう。

もうひとつは、ディスクドライブを2つにするための改造で、本体の後部に増設用のコネクタを取り付けた。スロットを使用することなく、2ドライブになる。DOS上でプログラムを開発するときには、とっても便利なハズだね。

この2点を改造したFS-A1WXのモニターを募集したら、ものスゴい数のはがきがきたわけだ。中にはひとりで10枚も20枚も出してくれた人もいたし(もっとも、応募券を貼っていなかったからボツになってしまったけど)、とにかく、はがきが机の上に高く積まれて仕事にならなくて困った……、アッ、うそうそ。ホントにうれしかったんだよー。ある程度の応募はあると思っていたけど、こんなにはがきがくるなんて予想外だった。

それで、ちゃんと応募券を貼ってあり、しかもクイズにも正解した人の中で、抽選を行なったのだ(ところでクイズの答えは、〝ミホちゃん〟でした。これは名付けた本田文貴が、とっさに思い付いた名前だそうだ。別に深い意味はない、と本人は語っているが、それが真実かどうかは、今は調べるすべがない)。

ちょっと緊張気味の西嶋さんご夫妻。会社で知り合ったらしい。結婚して、2年目だ。

そこで、選ばれたラッキーな人は、大阪府交野市に住んでいる西嶋純一さん。某化学メーカーに勤務しているそうだ。なるほど・ザ・○ールドのスポンサーの会社といえばわかるかな。さっそく電話してみた。

「もしもし、西嶋さんのおたくですか？　MSXマガジンなんですけど……。純一さんはいらっしゃいますか？」

「ハー、まだ会社から帰ってないんですが」

電話に出たのは奥さんだった。

「それじゃ、あとでまたかけなおします」

ガチャン。あとで聞いた話だけど、この直後、奥さんはすぐに御主人に電話をかけて、今日は早く帰ってきて、といったらしい。

1時間後にもう一度電話した。

「あの一、例のMSX2+のモニターに当選しました」

「エエッ！　ホントですか。どうもありがとうございます」

「いえいえ、どーいたしまして。そんなに喜んでもらえると、こちらもウレシイですねー。明日、宅配便で送るんで、使用レポートをよろしくお願いしまーす」

数週間使ってもらったあと、レポートしてもらうために、取材陣は大阪へと旅立った。新幹線で新大阪の駅についたのが、夜中の10時40分ぐらい。それからホテルにチェックインし、夜の街へたこやきを食べにいった、なんてことはどーでもいい話かもしれない。

翌日、西嶋さんの住む交野市を訪ねた。大阪環状線の京橋駅から、学園都市線にゆられて、約30分ほどで目指す駅についたのだ。

ホビーマシンからビジネスマシンへ

西嶋さんに駅まで迎えにきてもらって、さっそくお宅へおじゃまることにした。

「あのー、M通の『同じとこさがし』ってオモシロイですねー。もう毎月楽しみにしてます。今度、答えを送りますからヨロシク」と、奥さん。「それに『のんきな父さん』も大好きなんです。あれ、単行本にならないんですか？」

奥さんは、桜玉吉センセの大ファンらしい。そういえば、MSXマガジンを買って真っ先に読むのが『のんきな父さん』と言ってた。

⬆ちゃんとHALNOTEを使ってまーす。

ここで純一さんに、モニターに応募したきっかけを聞いてみた。

「9月号の特集を読んで、日ごろ感じていたことが実現されていて、スカッとする思いがしたんです。とにかく、このWXには感激させられました」

イヤイヤ、そこまでいわれると少し照れてしまいますなー。

「うちでは、HALNOTEを使っているんですけど、ディスクの入れ替えをしなくてすむようになったことだけでも、かなりメリットを感じてますね」

これから、どのように活用していく予定なんですか？

「いま会社の研究所に勤務しているんですけど、MSXの良さをみんなに理解してもらって、仕事で十分活用していくつもりです」

大阪名物 たこやきだ!

大阪名物はたくさんあるけど、なんといっても〝たこやき〟。これにつきますねー。表面はカリッとしてるんだけど、中はドロッとしている。このアンバランスが、ほかの土地のたこやきと決定的に違っているのだ。これは、小麦粉を溶いた中にトロロを加えているせいらしい。フーフーいいながら、口にほおばる瞬間、幸せな気分に浸るのだ。

カンジンのたこもでっかいし、タップリのソースと青ノリ、かつおぶしがふりかかっていて、最高。ただ、調子に乗りすぎると口の中をヤケドするかもしれないから、気をつけてね。

花の万博で盛り上がる大阪へ行ったときには、ぜひたこやきをどーぞ。まあ、お店によっては当たりはずれがあるから、それは自分のカンでチャレンジしてみてね。

⬆商店街を歩いてたら、ありました。

⬇焼きたてのアツアツなのだ。フワッ、ヤケドしそうだな。

こんな感じで使ってます!

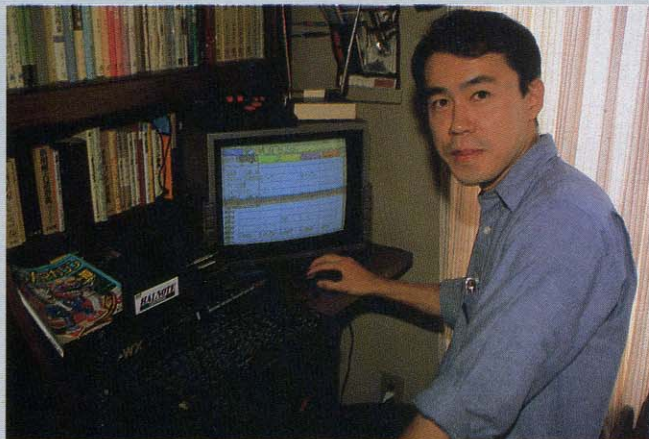
西嶋さんは会社の研究所に勤務していて、電子材料やセンサーの研究開発をしているらしい。そこでは、分子や電子エネルギーのシミュレーション解析や、データ解析、グラフ分析などは、PC-9801が使用されているということだ。

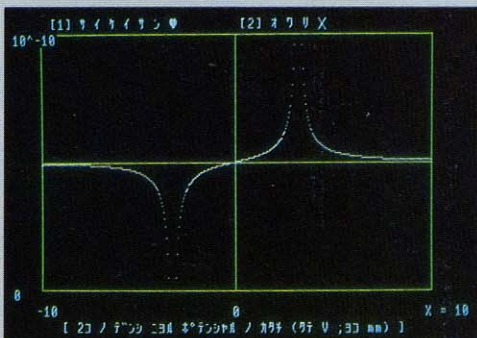
ただ西嶋さんは、研究の個人的なアシスタント機としては、MSXが最適だと思っていたらしい。だから、このWXは理想のマシンで、いろいろとソフトを自作していくつもりだと、語ってくれたのだ。

「スプライト機能を使って複雑な記号の多い科学式をカワイク表現し、式の変換をグラフィック画面のビジュアルでハッキリさせるのもおもしろいですね。また、分子の衝突をシューティングゲームのように表現したり、研究成果のユニークな発表ができるんじゃないかと思っています」

で、いままでに作ってみたのが、2つの電子間のクーロンポテンシャルの計算グラフと、ヨウ化水素分子の衝突をシューティングゲームにして、その結果を出すというものだ。

われわれには、両方とも難しくて何のコッチャ！　という感じだなー。よくわかんないけど、なんとなくスゴそう。

このほかにも、いろいろとこの改造したMSXを使って、ビジネスユースに十分に堪えることを証明して、研究所にMSXを導入するきっかけにしたいということだ。また、ソフト作りを始めたばかりらしいけど、がんばってほしいね。これからの展開が、とっても楽しみなのだ。

⬆西嶋さんの自宅。ちゃんとMマガを机に置いてくれている。ウレシイことですねー。

クーロンポテンシャル計算

⬆このグラフが、クーロンポテンシャルの計算結果。難しそう。

ヨウ化水素分子の衝突

⬆下の発射台からヨウ化水素を出し、上の分子に衝突させる。

ワープロと待ち合わせ!

第4回 特別編 韓国スペシャル!!

今年は、個人的にも海外へ出ることが多く、ラッキーな年だったのですが、その勢いにまかせ、Mマガでも、韓国取材に行ってきてしまいました。ソウルの街での3日間。Mマガの読者に会い、ロッテワールドでジェットコースターに乗り……さながら、今月はソウルの街で待ち合わせ!

発端は、編集部に届いた1通の手紙。英語でした。

「ぼくは、ソウルに住むMSXマガジンの読者です。大学では、MSXクラブのキャプテンをやってますぼくも、日本のペンパルがほしいなあ」と書いてありました。

差しだし人は、李(リー)くんという男の子。すぐさま、ペンパル特集第2弾のリストブックにアドレスを記入しながら、

「どんな男の子なのかしらん」

と、私の好奇心がむくむく。簡単な手紙のお礼をかいたところ、リーくんからの2通目の手紙がまたもや到着。そのままご紹介すると

「なに! Are you really千倉真理? I am really really happy.(なに!)」

という英語と日本語がミックスされた手紙でした。ちょうどそのころ、アジアを旅することが多かった私。

「韓国には行ったことがないの。今度、寄ってみたいわあ」

と手紙に書いたところ、

「Welcome to Korea! I'll show you about Seoul as possible as I can.」

というお返事。ひき続きお電話までいただいてしまいました。彼は日本語がしゃべれないので、お姉さんが電話口にいて、

「アノ、コチラ、カンコクです。私ノ弟サンガ、ココニイマス。イツ、ソウルニ来マスカ?」

英語と日本語のチャンポンでお姉さんとおしゃべり。リーくんに代わってもらうと、英語の会話になります。

一番、困ったのが東京からソウルに電話して、韓国語しかしゃべれない女性がでたとき。

「ヨボセヨ。(もしもし)」と言われ、うわ、どうしよう! 韓国語会話の本を見ながら、私もとりあえず、ヨボセヨ! そして、

「This is from Tokyo.」

しかし……通じてないみたい。向こうは韓国語一辺倒なわけです。

私は、「リー」という彼の名前を繰り返し、本を見ながら「大学生」とか「男の子」とか「代わってくれ」などを、順番に発声しているのですが、とうとう彼女はため息をついて電話を切ってしまいました。もう一度電話をかけなおしても、同じように切られる始末。なんてコトだ……と、ブゼンとしてたこともありました。これは、夜、リーくんから電話をもらって、わかったのですが、彼女はリーくんのお兄さんのお嫁さんで、

「リーくんは不在です」

と彼女なりに必死で説明してくれていたんですって。なのに私は「リーさんに代わってください」の一点ばり。これじゃ、話がまとまるわけない。んー、おとなりの国といえども、これくらいの電話で汗をかく始末だったわけです。

とにかく、事前に彼に伝えておいたのが、日程と泊まるホテル。そして、〝chief editor〟が同行する、っていうことでした。

さて、いよいよソウル入り。キンポ国際空港は、あいにくの雨。タクシーを飛ばして30分、街の中心にあるロッテホテルへ到着。すぐに、リーくんに連絡をして、ホテルのロビーに来てもらうことにしたわけです。

そして、約束の3時。私がさきにロビーに降りて行ったところ、体格のいい男の子が、

「Hello.真理さんですね」

彼の写真は送ってもらっていたので、すぐにこっちもわかり、ワイワイやってる時に、同行のMマガ副編集長がエレベーターから降りてきました。リーくん、彼の姿

⬆ソウルの地下鉄のキップの自動販売機。区間ごとに値段がきまっていて分かりやすい。

ロッテワールド・突入編 PART1

キンポエアポートからエアポートバスで70分、街の中心から地下鉄で40分のところに、ロッテワールドアドベンチャーがあります。地下鉄の改札を出て、デパートの地下街を歩いていくと、なんとそこに、入場口が！

「すごい、地下からも入れるのね」

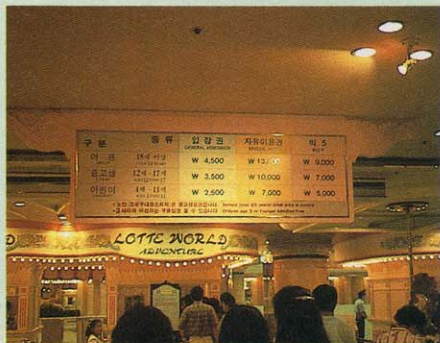
ごらんの通り、ディズニーランドの入場口のイメージ。〝ビッグ5〟というチケットを買って、エスカレーターを登っていくと、なんと全天候型のドーム型遊園地。

あいにくの雨で、しぶしぶ買っていた傘を放り投げたわけです。

様々なアトラクションが詰まりに詰まっているこの、ロッテワールドアドベンチャー。中は、イタリア・スペイン部門、アラビア・モロッコ部門、フランス・オランダ部門、そしてドイツ・イギリス部門と4つに分かれています。

それぞれのセクションに、その地域のレストランがあるので、メキシコ料理、中国料理、お店を発見するのも、楽しみのひとつ。

お値段は、日本の感覚からいくと、普通だけど、韓国の物価から考えるとすごく高いんじゃないかしら（1円が5ウォンくらい）。

⬅見おろすと地下はスケート場になってます

を見るなり、

「Are you 田中パンチ？」

これには、田中パンチこと加川氏も私もびっくり。

「何で知ってんの？」

「だって、毎月Mマガ読んでるからですよ」

「日本語は読めるんですか？」

「難しいトコロもあるけど、漢字は雰囲気で……」

こんな会話を英語でしてるわけです。リーくん、いわく

「真理さんは、〝chief editor〟と来るって言ってたから、小島さんと来るんだと思ってた」

「なんで小島さんが編集長だって知ってるんですか」

「6月号に、写真入りで載ってたじゃないですか。パンチさんは、BMWに乗ってるんですよね」

ほとんどの記事が彼の脳細胞にインプットされてるようで、私たちはただ、感動していました。

そのまま、ラウンジで3時間くらいおしゃべり。リーくんは何度もお水のお代わりをしました。

「興奮してて、すぐ舌がかわいてしまうんです」という彼。

英語と日本語で伝えきれないときの一生懸命な気持ちがそのまま伝わってきました。

その会話でわかったこと。

①リーくんの大学のMSXクラブは、いま、大きな危機に迫られている。なぜかといえばIBMパソコンの進出で、仲間がそちらへ流れていってしまっているから。

②小学生でもMSXを持っている子はたくさんいる。韓国では親が教育熱心で勉強のためにパソコンを買い与えている。

③MSX2を韓国で買うと、345,000ウォン(約8万円)くらい。

④田中パンチさんの本名のリョウっていう名前は、日本の漫画『シ

⬆これぞ、混ぜ混ぜビビンバ！　ごはんっておいしいね

⬆リーくんとその従兄弟とプルコギと冷麺で盛り上がる

ロッテワールド・突入編 PART2

ロッテワールドのマスコットはローリーくんとロッテちゃん。ショータイムもしっかり用意されていて、非常に盛り上がっていました。もう、ここまでくると、ディズニーランドに雰囲気似てる！　なんてこと、どうでもよくなってきてしまうわけです。

フレンチ・レボリューションは、本当に怖かった。乗ってても迫力あるけど、歩道橋の上に立って眺めると、頭上を一回転していく、お客さんの叫び声が恐ろしい。

また、水上コースターのような、マラケッシュ・エクスプレスは、どんなに隠れても、頭から水をかぶってしまう仕組み。どうして、ビニールシートを用意しないのかしら、と真剣に考えてしまいました。でも、面白かった。それから、富士通が協力するという、シンドバットの冒険も面白そうだったけど、まだ準備期間中で、残念無念。誰か行ったら入ってみてね。

とにかく、全天候型って最高だ、って痛感した半日でした。

⬆歩道橋をはさんで一回転するフレンチ・レボリューション。

⬆びしゃびしゃになるマラケッシュ・エクスプレス。

⬆モノレールはデパートにも直結しています。

ティーハンター』の主人公の名前と一緒で、ウラヤマシイ。などです。翌日、リーくんが大学へ行っている午前中をつかって、パンチさんと私は地下鉄で〝蚕室〟という駅までたどりつきました。旅行者はツアー用のバスか、タクシーを使う人が多いらしいのですが、道が混んでいるうえ、どうも料金をフッカケテくる運転手さんが多くて（といっても、日本に較べると格段の安さなのですが）頭にきていたので、「ソウルでは地下鉄で動く！」と、2日目にして決心していたからでした。

オリンピックのために作られた地下鉄は、本当にわかりやすく、それぞれの駅に番号がついているため、ハングル語がまったく読めなくても降りる駅を間違えることはありません。

「なんて便利なんだ！」と、感心しながら降りた蚕室駅。

実は、ここ、6月に出来たばかりの遊園地、ロッテワールドアドベンチャーがあるんですね。念のため、ロッテホテルもロッテワールドも、日本でも有名なお菓子のロッテのロッテですよ。韓国の大財閥なわけです。

改札口を出ると、ロッテデパートの〝蚕室〟支店の地下につながっています。この地下のアーケードで遭遇したのが、キーボードがないゲーム専用MSXマシン。数々のソフトと一緒におもちゃ屋さんで売っていました。

写真を見てください。わかりますか？　赤い、そうですねえ、上から見るとハートみたいに見えるマシンです。その横のテレビには『ギャラガ』の文字が。なにかしら、なつかしいような気がしました、その光景に出会ったときは。

そのマシンは、いわゆるMSX1専用のものとのことでした。いくらですかと聞いたところ、店員さんは、だまって店のカウンターの中に入っていってしまいました。どうしたんだろう？　と、とまどっていたところが、その店員さん、右手にシールをはる機械をもって再登場。ほら、コンビニエンスストアなどで、よく店員さんが、値段のシールを商品にカチャカチャ打ってますよね。あの機械（名前は忘れてしまいました、ごめんなさい）。

それで、いきなり、店員さんはカチャカチャ始めたんです。それで、ほれって、値段を打った小さなシールをくれました。〝110000〟とありました。日本円で23,000円くらいでしょうか。おみやげとして買って帰ろうかとも思ったんですが、MSX1専用ということなので、思いとどまりました。これからロッテワールドに行くんだし！　荷物は増やしたくない！

ロッテワールドについては、その突入編を見てくださいね。さてロッテワールドを堪能したあと、

⬆これが、ゲーム専用MSXマシーン

⬆ソフトは豊富だが、古いものも多い。

私たちは、またリーくんと合流するてはずになっているのでした。

授業が終わったリーくんは、高校生の従兄弟を連れて再び登場。ソウルの秋葉原と言われている、〝世運商街〟と、漢江のすぐ近くの竜山という駅の近くに出来た〝電子ランド〟を一緒にまわってもらっているうちに、もう夜の8時。はっきりいって、お腹すいたー。「私、冷麺が食べたい！」、じゃ、焼肉屋さんへ行こう！　とリーくんの家の近くのお店で腹ごしらえ。

ここでもやはり、キムチやコンナムル(大豆もやしのあえもの)がついてきて、本当に韓国料理はうれしい！　せっかくだから、ってことでブルコギ（ジンギスカン鍋で焼く焼肉）も注文して、スタミナを蓄えていたところ、店員さんが、リーくんに何か言ってきました。それを聞いてびっくりしたリーくんは、外に飛び出し、信じられないといった表情で帰ってきました。

「うちの車が迎えに来てる」

私たちが、夜、訪問する予定でいることを知っていたお母さんが迎えの車を用意して、駅の周りをまわらせていたらしいのです。

「よく、ここがわかったねえ」

あわててお店をでると、本当に車が来ていて、「彼は家の運転手です」と紹介されてしまいました。

「え、運転手さんがいるほどの、お金持ちなのかしらあ」

失礼だとは思いながら、夜9時におじゃましたリーくんのお宅は、本当に立派。おばあちゃん、お母さん、お兄さんのお嫁さんなど、みんなで迎えてくれて、コーヒーやらフルーツやら、歓迎してくれました。

さて、リーくんのお部屋は？　というと、これがまたビックリ！　きれいに整頓された机の上にピカピカのMSX2とIBM-PCコンパチ機が置いてありました。ああ、これで、このコーナーの主旨、〝韓国のワープロとの待ち合わせ〟が実現。やっとめぐり逢うことができたのでした。

ソウルの秋葉原へ！

地下鉄で、ソウル駅から3つ目の鍾路3街という駅に〝世運商街〟という大きな建物があります。これが、いわゆるソウルの電器街で、フロアごとにオーディオ製品、パソコン製品が置かれていて、パソコン関係は4階に密集していました。

MSX専門店もあって、買物客も自由に触れるようになっているのですが、お店の中の写真撮影は、ことごとく断わられてしまいました。

本屋さんでは、ごらんの通り、Mマガも売られていて、みんな必死で立ち読みしてるわけです。

でたっ！ハングル文字のキーボード

はじめて見たハングル・キーボード。リーくんの真似をして打っているうちに、ハングル文字の作り方がわかったような、わからないような……。要するにローマ字のように、子音と母音の組み合わせで音と字が出来ていくわけです。

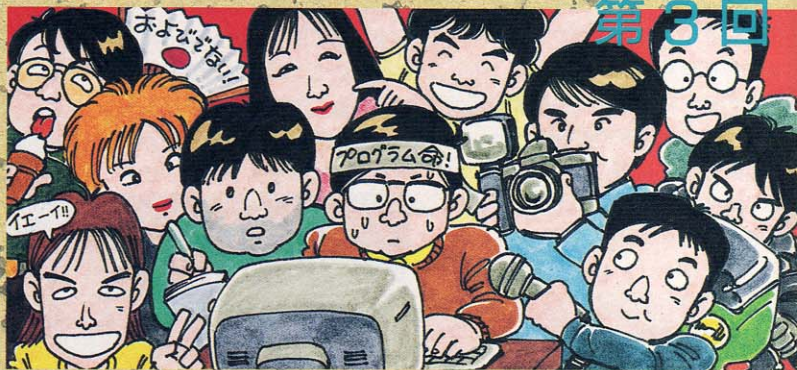
〝ちくらまり〟という文字を何度も打ちながら、チとリの母音の共通性を体で覚えるわけです。やってみるとわかりやすいのだ！

一見すると、訳がわからないハングル文字も、キーボードで構成を確認すると、とても理論的なわけです。ハングル語を勉強するなら、ゼヒ、キーボードで!?

これさえ読めば、キミもリッパな業界通

ウハウハ ソフトハウス日記'89

第3回

Mマガのスタッフが全国のソフトハウスを直撃インタビュー!! ホッカホカの最新ゲーム情報もおりまぜつつ、ソフトハウスの知られざる実態、もとい舞台裏を紹介する人気のウハウハソフトハウス日記'89の始まりだっ！年末年始に向けてさらに過酷になるスケジュールに苦しむソフトハウスさんの姿が見られたりしてね（とかいいつつ、編集者も年末進行で最大のピンチが訪れるのである。困った)。

日本ファルコム
今後のファルコムは目が離せないぞ!

東京の立川にあるソフトハウスといえば、そう、あの日本ファルコムだ。ここはアクションRPGの傑作イースシリーズ最新作『ワンダラーズ フロム イース(以下イースⅢ)』のMSX版を出したばかりなので、取材もかなりあわただしいものになるのでは、とMマガ取材陣は想像していたんだけど、意外にみなさん冷静に構えている様子。さすが、余裕のあるソフトハウスは違う。ウチとはえらい違いです。

ところでこのイースⅢ、みなさんはもうプレイしてみましたか？オリジナルとまったく同じバランス、シナリオ、そしてMSXの常識を超えた4重スクロールなどとハードの限界までプログラミングされたこのゲーム、技術的にかなりスゴイことをやっているはずなのに、それを売りにせず、あくまでシナリオ勝負、といった姿勢にとっても好感が持てます。セールスもかなり好調なので、来月あたりのトップ20でも上位に食い込んでくるのは間違いないはず。

「MSX版イースⅢは、かなり力を入れて作ったソフトです。多重スクロールもさることながら、MSXハードの特徴を十二分に生かしているのでMSXユーザーの方にも満足してもらえるのではないかと思っています」とは、企画部長の井上さん。「エンディングもMSX用にしっかり描きなおしているんで、ぜひ見てください」。ううむ、こんなことを言われてしまっては、ゲームを終わらせなくてはいけないじゃないですか。ところで新作の予定なんかはあるんでしょうか。

「年末はこのイースⅢで決まりですが、来年には『ドラゴンスレイヤー ザ レジェンド オブ ヒーローズ』を予定しています。現時点では超本格的なRPGであるといったことしか言えませんが、複雑なシナリオ、画期的な操作性などと、すべてのRPGを超えたものを作りますよ」だって！ 期待してます。

⬆これが、日本ファルコムの看板だっ！中ではいろんなグッズを売っています。

⬆ファルコムを率いる社長の加藤さん。

➡この仕事場でさまざまなヒットゲームが生まれていくのだ。残念ながら、何を開発しているのかは秘密の花園。

光栄

やっぱり歴史シミュレーション！

このところ『信長の野望・戦国群雄伝』、『水滸伝』と意欲的にソフトを出している光栄。歴史シミュレーションファンにとって、これほどウレシイことはないよね。いま、いちばん目を離せないソフトハウスといえるのだ。

そこで、新たな情報を教えてもらいに横浜へ行ってきたぞー。われわれの取材に応じてくれたのは、毎度お馴染みの松井さん。戦国群雄伝や水滸伝の付録で出ていたから、松井さんの顔を知っている人も多いんじゃないかな？　あ、そうそう、それに某ファミコン番組に、教授として出演したそーだから（とってもヘンな服装で出て、かなり目立っていたらしい……本人談）、覚えている人もいるかもしれない。

⬆光栄第１ビル。ここに受付や会議室などがあるのだ。それにしてもキレイ。

⬆出版室の吉田さん。ゲームの膨大な資料をもとに、ハンドブックを作っている。

じゃ、さっそくなんですけど、年末年始の予定を教えてください。

「まず、『維新の嵐』を11月の下旬に出す予定です。メディアは４メガロムで、価格はまだ未定です。これは〝Rékoeition″（リコエイションと読んでほしい）シリーズのひとつでして、シミュレーションにRPGの要素をプラスしたものです。光栄の新しいジャンルだと思ってほしいんですよ、エエ」

Ré光栄tion……ですか？

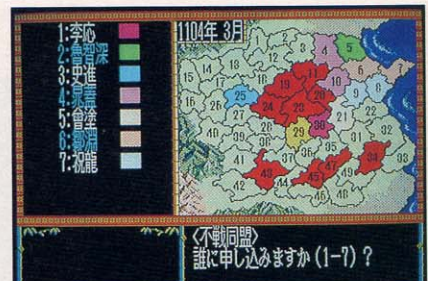
「そう、私たちの造語なんですけど、歴史シミュレーションを踏まえたうえで、さらに新しいおもしろさを追求するということです」

フーム、なかなか奥が深そうだなー。

「それから、時期はまだ未定ですけど、近い将来『提督の決断』を出したいですね。PC-9801からの移植になるので、かなり難しい点もあるんですけど、開発スタッフ全員で実現化を目指して、がんばるつもりです」

「もうひとつお知らせがあります。〝歴史シミュレーションキャンペーン″と名付けて、11月中旬から１月中旬にかけて、フェアを行ないます。この期間中に光栄のソフトをお買い上げいただいた人に、光栄のグッズなどのプレゼントを企画してるんですよ」

それはイイ！　楽しみだね。

⬆この夏、大ヒットの『信長の野望・戦国群雄伝』。数多くの戦国武将が登場して、全国統一を競うのだ。それにしても、〝信長″シリーズの人気はスゴイね。

⬆戦国群雄伝に続いて話題を呼んだ『水滸伝』。これも、シミュレーションファンにはたまらないソフトだ。

「ところで、光栄の英文字のスペル、KOEIには、それぞれ意味を持たせているの、知ってます？」

エッ？　突然そういわれても、ちょっとワカリマセーン。

「KはKnowledge（知識性）、OはOriginality（独創性）、EはEntertainment（娯楽性）、IがImagination（想像性）を表わしています。これらは、光栄の目指しているものなんですよ」

へー、楽しみながら知識を身につけるってことか。とにかく、これからも光栄のソフトとは、長～いお付き合いになりそうだね。

⬇サウンドウエア室。ここで音楽が生まれている。

⬆このように、会議室にソフトが飾られていたのだ。これを見ながら会議をやってるのかなー。きっとそーだろーな。

➡お馴染みの松井さん。気さくにインタビューに応じてくれたのだ。カッコイイ！

パック・イン・ビデオ
多くのジャンルに挑戦だ

ダイアン・レインのプロモーション来日を手掛けたり、AV関係でも活躍中のパック・イン・ビデオ。今回はそのダイアン・レイン（の直筆サイン入りパネル）と向かい合っての取材となった。

あまりに美しく広いオフィスにあたふたしている私たちを迎えてくれたのは、PCソフト部の上山さんと飯伏さん。『ザ・ゴルフ』の人気で勢いをつけ、9月にはアクションRPGの『シルヴィアーナ』を発売。ジャンルを絞り込むということはしないんですね。

「いろんなものを作りたいですから。ま、あえて言うならベースになっているのはホビー物ってところですけど」

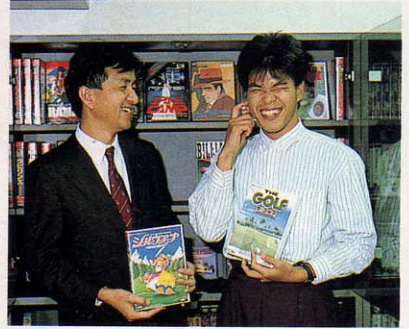
具体的に次の作品には取りかかっているなんてこと、あります？

「人気の高かった『ザ・ゴルフ』のコース集を12月に出します。ユーザーからのアンケートでも拡張コースを求める声が多かったので、反響次第では今後も出していくかもしれませんね」

⬆「また遊びに来てください」と、上山さん。本当にいいんですねっ!?

ユーザーからの要求には確実に応えていくんですね。

「ええ。『シルヴィアーナ』の場合も、ファミコン版が発売された後にユーザーからのリクエストが多いということで、MSX2版での発売が決まったんです」

いつでもユーザーのことを第一に考えてくれているっていうのは嬉しいよね。最後に、徹夜をするスタッフのために用意された2段ベッドのある部屋まで案内していただき（さすがに寝ている人はいなかったけれど）、本当にありがとうございましたっ。

⬆後ろに並んでいるのは、今までに発売されたソフト。前に並んでいるのは、上山さんと飯伏さんだ。

⬆オフィスのはずれに位置するこの部屋では、頭の上で腕を組んだ人が、うんうんとうなってました。

ビクター音楽産業
新しいオフィスでGO!

PS部からニューメディア開発部と組織名を変え、業務拡張のために8月にオフィスが移転したビクター音楽産業。移転したといっても歩いて2～3分のところで、スタッフが自ら机や荷物を運んだとか……。新しいオフィスはどうですか？　気持ちいいでしょ。

「まだ落ち着かなくってねえ。忙しくて片づける暇がないんですよ」と、おなじみの南さん。なるほど、そういえばさっきから窓の外がまぶしいと思っていたら、まだブラインドがついてないんですね。

「ほっといてください。それより、今後の予定でも聞いてくださいよ」

⬆『ジャック・ニクラウス……』の開発で忙しいさなかお相手してくださった永井さん。

⬆スタッフが増えたため、新しく設けられた開発ルーム。みなさんまじめにお仕事中。

ああ、そうでした。それではさっそくソフトのお話を。『やじうまペナントレース』がなかなか好評のようですが、第2弾の予定は？

「来年になりますが、出す予定はあります。データの変更はもちろん、内容のほうも一新するつもりです。より一層おもしろいものにしますから、期待してくださいね」

それでは『ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ』のほうはいかがですか、とディレクターの永井さんにうかがってみた。

「じつはちょっと開発が遅れてまして、どうも来年頭ぐらいに発売が延びそうなんです。でも、そのぶんゴルフファンには大満足していただける作品にします。もちろんゴルフをやらない人にもわかりやすいように、設定してあります」

続けてコースデータ集もコンスタントに出していき、息の長いソフトにする方針だそうだ。ゴルフ界の大御所、ジャック・ニクラウスが厳選したコースでプレイできる日を、楽しみに待とう！

⬅ビクター音産といえばもちろんこの人、南さんですね。

BPS

シンプルなゲームがオモシロイ

『テトリス』が相変わらず絶好調のBPS。シンプルだけどおもしろいゲームって、やっぱりハマっちゃうんだよね。いろんな機種に移植されて、ますます中毒患者を増やしているのだ。この勢いは、どーにも止まらない！　って感じ。

で、お話をうかがったのは、営業部の吉田さんと南都さん。さっそく新作の予定を聞いてみたぞ。

「残念ながら、まだお話しできる段階じゃないんです」

アラララララー、いきなりガードが堅い……。

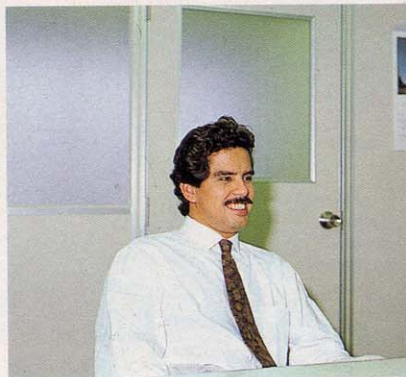
「いえ、そういうつもりじゃなくて、正式に決まってないだけなんですよ。ただ、来年の夏までには出すつもりで頑張っていますから、期待してください」

結局どのジャンルかは教えてもらえなかったけど、楽しみに待ってよーっと。

ところで、すごい人気のテトリスなんですけど、ユーザーの反響はいかがでした？

「ほかのゲームに比べて、年齢層が広いことが目立ちますね。それに、女の子がけっこうプレイしているみたいなんです」

Mマガの菅沢美佐子は、ひとつのステージでテトリスを7回出そうと、かなり本気でやってたなあ。やっぱり、女性に人気が出るとヒット商品になるというのは、ホントのことなのだ。

話は変わるけど、以前BPSでテトリスのゲーム大会を行なったところ、予想していた人数を大幅に上回る人がやってきたらしい。トータルで2,000人以上も集まって、かなりあわてたそうだ。その教訓を活かして、次に新しい企画を考えているということだから、楽しみだね。期待しよう。

⬅社長のヘンクさん。テトリスの広告で、ブロックをかじっていたから、お馴染みのはずだよね!?

⬆営業部の南都さんと吉田さん。夏までに出るという新作に、おおいに期待してます。

⬆開発とテストプレイを行なっている部屋。近所の子供たちが、遊びにきているそうだ。

アスキー

ウィザードリィに首ったけ！

MSX版ウィザードリィ２の発売が11月24日に決定したアスキー。10月には原作者のロバート・ウッドヘッドを招いたフェアも開催し、まさにウィザードリィ一色という感じ。ブロンズ色に輝く、ひとつ30万円もする盾を眺めながら、アスキーのソフト開発部門"ISG"の佐藤部長に話をうかがってきたぞ。

そうそう、この盾はコレクターズグッズとして発売中とのことなので、マニアなキミはアスキーまで問い合わせてみてね。

「実用性のあるものをということで、リフィルのソフトを開発してるんですよ。発売は来年になりそうですね」と、同じ会社でありながら、Mマガにとっては初耳の情報が飛び出した。これはROMとディスクを組み合わせた製品で、ビジネスマンを中心に話題になっているシステム手帳用のリフィルを、MSXで作ってしまおうというもの。画面上でリフィルのフォーマットを決め、スケジュールを書き込んで印刷すれば、キミだけのリフィルができるというわけだね。

「ゲームに関していえば、ファミコン版などで発売されていた『フリートコマンダー』を移植中です」とのこと。本格的な海戦シミュレーションを目指しているので、みんな期待していようね。

最後にISGからのプレゼント。マニア必携、ウッドヘッドのサイン色紙を１名様に。住所、氏名を明記の上、Mマガ編集部〝アイ♥ウッドヘッド係〟まで。発表は発送にかえさせていただきます。

⬆30万円の盾と、ウィザードリィジャンパーで武装したアスキーISGの面々だ。

⬆結婚式にコスチュームプレイしたISGの某氏。なんとも明かるい職場なのだな。

⬆ウィザードリィフェアでも、コスチュームプレイは大評判。

CAI Community Plaza

MSXが可能にした自分を表現する喜び

■若竹共同作業所と第一びわこ学園をレポート■酒井邦秀

濡れタオルや鉢植えを使った入力装置の話を覚えているかな。滋賀大学の先生たちと森田さんが、障害者のために考えだしたソフトウエアと装置の話だったね。今回は実際にそのソフトを使っている人たちのようすを見てきた。心を動かされる体験だったぞ。

⬆やぐらを組んでモニターを載せる。これも試行錯誤から生まれてきた知恵だ。

コンピュータが才能を引き出す

今回ボクが訪ねた施設は2ヵ所、若竹共同作業所と第一びわこ学園だ。書きたいことがたくさんあるのであせってしまいそうだけど、いちばん心に残ったことだけを順番に報告していこう。

琵琶湖のほとり、畑と民家がとなりあっている中に若竹共同作業所があった。ここは養護学校は出たけれど、一般の会社などでは働けないおとなの障害者がかよってきて作業をしているところ。ほとんどの人が簡単な手作業をして、一個につき何銭というお金を稼いでいる。ここで北河和弘さんと町田知子さんに会った。

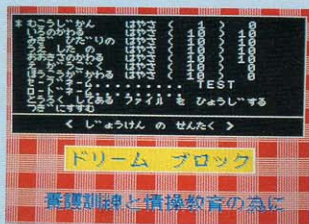
ボクが行ったとき、北河さんは畳じきの作業室にくっついた小さな部屋で、MSXと障害児向けソフトのドリームブロックで文章を書いていた。ゆっくり、ゆっくりと。

前はもっと時間がかかった。それにほかの人の手を借りて文章を作っていた。北河さんは体がほとんど自分の思うようには動かせないので、言葉も聞き取りにくい。声を出そうと思うとよけい緊張してしまうんだ。それで、家ではお母さんが、作業所では町田さんが代筆していた。書き上げた文章の内容があまりにしっかりしていたため、北河さんの書いた文章はお母さんが書いたんじゃないか、なんて言われたこともあったとか。なんとか自分で書きたいという気持ちが実ったのは、森田さんのソフトと入力装置に出会ってからのことだったんだね。

覚えているかな？　ドリームブロックは、基本的には登録済みの小さな絵を画面上に配置していって、ひとつの絵を描き上げるもの。でも絵の代わりにひらがなを配置して、文章を作ることもできるのだったね。ひらがなは画面右端のメニューの中に並んでいて、そこからひとつずつ選んで、作業エリア(実際に絵や文章を作るところ)に運んでいく。ひらがなを選ぶのも、移動方向や移動距離を選択するのも、みんな〝ワンボタン〟で決められるんだ。

このワンボタンスイッチを障害に合わせてどう工夫するかが大問題なのだけれど、これについては'89年5月号で説明したね。北河さんの場合は、はじめ足の指でスイッチをオンオフするようにした。けれども長い文章を書くには疲れるし、緊張が続くことで体の変形が悪化することがわかった。そこで声に反応するセンサーを使うことにしたのだけれど、これにも問題が出てきた。小さい声で反応するようにすると、回りの音でスイッチが入ってしまう。また、大きな音に反応するようにすると北河さんも疲れるし、回りの人にもうるさい。ボクが訪ねたときは、歯で細いプラスチックのチューブをくわえ、息を吸い込むときの気流でスイッチを操作するように変えて

ドリームブロックについて

森田さんが滋賀大学の先生方の協力を得て作りあげた重度障害児用のソフトウエアが『ドリームブロック』。比較的安価なMSXパソコンと、森田さんたちが独自に考案したワンボタン式のスイッチを使って、画面上に絵や文章を書くためのものだ。

⬆ドリームブロックのオープニング画面。

実はこのソフトウエアと入力装置は、'89年8月に北九州市で行なわれた第4回リハ工学カンファレンスにおいて、第1回福祉機器コンテスト（日本リハビリテーション工学協会主催）の優秀賞を受賞している。障害児の立場にたって考えられたソフトウエアやハードウエアが、広く一般にも評価されたというわけだね。

もちろん優秀賞を受賞したからといって、満足してしまう森田さんではない。これを励みとして、ドリームブロックがより使いやすいものになるよう、さまざまな試みを続けているのだ。ソフトウエアの充実もさることながら、ハードウエア、つまり入力装置の開発には、まだまだ可能性があるとか。

滋賀大学の藤本先生たちや、日紅シンキングの上野さんの協力を得たこのソフト。自由にならない体を克服して、障害児たちが自分を表現できるできるようになるための強力なツールといえそうだ。問い合わせ先は以下のとおり。

〒573
大阪府東大阪市西堤本通東1-1-1
大発ビル507
日紅シンキング株式会社
☎06-789-2661または、
☎07746-3-1924(森田氏自宅)

みた直後だった。

もちろんコンピュータを起動するときや、チューブを口にくわえるときは、ほかの人の手伝いがいる。でも取材当日に北河さんを手助けしていた古川さん（いつもは片岡さんという方が手を貸している）によると、チューブ方式に変えてから、北河さんはずいぶん楽に絵を描いたり、文章を書いたりできるようになったということだ。

それだけじゃない。MSXと森田さんの装置は、もっと大きな貢献をしているのだと思う。北河さんがこの作業所に入ってしばらくの間は、ほかの人の作業を見ているだけだった。それが足の指で編み機を操作し、座布団カバーなどを作るようになって、〝自分も何かを作ることで社会に貢献している〟という自信が出てきたのだそうだ。作業所の人たちへの遠慮も少しずつ消えて、自分から何をしてほしいと言えるようになった。そしていまでは、MSXとドリームブロックのソフトに出会ったことで、自分で自分の気持ちをたくさんの人にわかる形で、表現できるまでになったのだね。

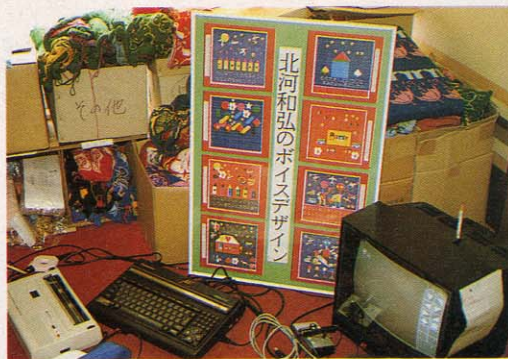
これから北河さんはコンピュータに何を期待しているのだろう。とりあえず〝漢字を使いたい〟、〝音楽を作りたい〟と森田さんにお願いしているらしい。ボクも森田さんに、〝北河さんが本を画面上で読めるようにしてあげてほしい〟とお願いした。北河さんにはいま〝インプット〟が一番必要なんじゃないかと思ったからだ。

もうひとりの町田さんとは残念なことに話はできなかった。でも町田さんが書いた詩や短歌を少しだけ見せてもらったよ。大きなスケッチブックに一字一字刻みつけるように書かれた文字は、滑らかではないけれど、おおらかな、すばらしい字だった。そして詩も短歌も、読む人の心になんとも言いようのない切なさを残す作品で、いままで生きてきた一瞬一瞬がすべて、町田さんを研ぎ澄ませてきたのではないかと思われたんだ。

町田さんの詩にはコンピュータの出る幕はないだろう。でも町田さんがパソコン通信を使って不特定多数の人と話ができたら、きっと何かいいことがありそうな気がする。どうか森田さん、町田さんにパソコン通信ができるように工夫してみてください。

と、まあ、山ほどお願いが出てきて森田さんもたいへんだ。あれもこれもと希望を出していたら、森田さんは「私もいっぱいやりたいことがあるけれど、人手と時間がとても足りないんです」と悲鳴を上げていたっけ。

毎日の日常を戦い抜く人たち

第一びわこ学園の話を書く余裕がなくなってしまいそうだけれど、森田さんのドリームブロックのソフト作りを助けている、末永慎一さんのことはどうしても一言書いておきたい。実は末永さん自身も障害児。とても才能に恵まれていて、自分と同じような障害児のためになにかしたいと、ゲームなどのプログラミングをしているんだ。

⬅北河さんがドリームブロックで作った作品。慣れると１時間くらいで描けるのだとか。

⬇〝とおいところをようこそ……〟というメッセージが、北河さんの口で画面に書かれていく。

ドリームブロックがこれだけ障害児たちに受け入れられているひとつの要因は、末永さんにあるんだろうな。いつかもっと詳しく取材できるといいのだけれどね。

では、第一びわこ学園のことをかけ足で紹介しよう。この学園は1963年にできた日本で２番目に古い重度心身障害児施設だ。障害の程度はかなり重い。ボクが会わせてもらったのは、58人の入園者の中のラッコグループと呼ばれる４人の人たち。もちろん自分では移動することはできないし、ほとんど体の自由を奪われている。職員の高塩さんたちからたくさんのことを教えていただいたけれど、とても全部書く余裕はない。一番印象に残っていることを、ひとつだけ書いておこう。

それは、入園者の人たちも職員の人たちも本当に一生懸命なのだな、ということ。障害を持った人たちの毎日は、〝健常者〟には想像もできないほど困難なものらしい。たとえば〝水が飲みたい〟ということを伝えるだけでも、バタフライで200メートル泳ぐくらいの集中力とエネルギーと時間を使うのではないだろうか。そんなふうに一日一日を懸命に生きている人たちと、その人たちを支えようとする人たちの日常というのは、とてつもなく中身が詰まっている、濃い、重い、ものなんだという気がする。

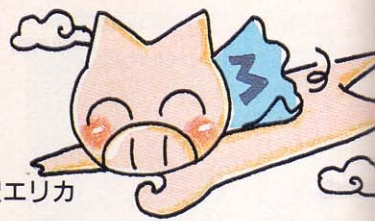
そんな日常は、コンピュータの使い方ひとつとっても、はっきりと現われていた。森田さんの協力者である、末永さんの作ったゲームを何人かの人がやっていたけれど、入力装置はひとりひとり違う。時札さんは手の甲で押すセンサー、幣さんは音声センサー、大沢さんは首につけたセンサーという具合。大沢さんの場合はまだコンピュータをはじめたばかりで、舌で操作するセンサーに変えてみようかという案が出ていた。また藤本さんの場合は、体の変形をひどくさせない方法を模索中とか。ディスプレイの置き方も、下を向いていたり、畳の上に置いたり、机に載せてみたり。各自に合わせて考えられている。まさに毎日が試行錯誤のくり返しなんだね。

コンピュータがきました、さあキーボードをたたいてゲームをしてみましょう、というわけにはいかない。前のドリームブロックの取材でも書いたけれど、障害の出方によってその人その人に合った使い方やソフトを、知恵を尽くして考えなければならないんだ。若竹共同作業所でも、第一びわこ学園でも、これ以上は考えられないくらいむずかしい状況の中で、力の限りを尽くしている人たちにいっぱい会った。みんな、なんて勇敢な人たちなんだろう。コンピュータもこの人たちに負けないくらい、勇敢になれるのだろうか。

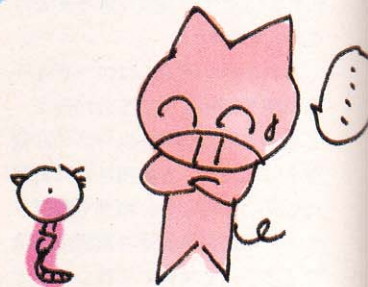
⬆マイクに向かって叫ぶことが立派な入力装置になる。ドリームゲームで楽しそうに遊んでいる。

⬆体の中で自由になる部分を最大限に生かす。これは足で操作するもの。

ウーくんのソフト屋さん#19

帰ってきた

TOOL MSX2 MSX2+ RAM64K以上

イラスト&コミック—桜沢エリカ
プログラム————杉谷　成一

YES・NO診断テスト作成エディタ

診断しましょ!

そろそろ秋も終わりを告げようとしていますね。最近寒い日が続いていますが、これって、今年の冬はいつもより寒いってことなのかな。まあ、いくら冬が寒くてもみんなはポカポカの部屋のなかでMSX、って感じなんじゃないですか。さて今月のウーくんは、よく雑誌なんかに載ってるYES・NO診断です。質問に"はい"か"いいえ"で答えて矢印をたどっていくアレを自分で作ってみようというわけなのです。キミもこれで、友だちを診断してみてはどうでしょうか。

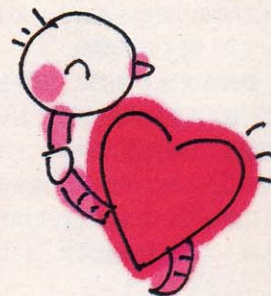
プログラムの使い方

プログラムを実行させると、"エディットをしますか?"と聞いてきます。ここで[Y]を押すとエディタを実行します。以前に作った問題の続きや修正をするには、ロードを選択してください。ファイル名(拡張子は入力しなくてよい)を入力すると、問題のタイトルが表示される仕組みになっています。問題を新しく作るときは、そのままエディットを実行してください。

エディットを選ぶと、修正や入力をしたい問題番号を入力します。問題文は4行ありますが、文は必ず1行に収まる長さで入力してください。そうしないと画面が乱れてしまいます。文を入力し終わると、YESのときと、NOのときに行く問題番号を入力します。この番号をどちらとも0にすると、問題ではなく最終結果として扱われるようになっています。

```
1000 'ﾐﾝﾐﾝ ﾉ Yes･No ﾁｪｯｸ
1010 '================= ｼｮｷｶ ====================
1020 CLEAR 2000:MAXFILES=2
1030 MX=20:LN=8:KJ=0
1040 DAI$="   <<  ﾐﾝﾐﾝﾉ Yes･No ﾁｪｯｸ  >>     "
1050 LN=4:KJ=1 '(*)MSX-DOS2ｦ ﾓｯﾃｲﾙﾋﾄﾀﾞｹ ｺﾉｷﾞｮｳｦ ｳﾁｺﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ
1060 DIM Q$(MX,LN),Y(MX),N(MX)
1070 A$="":INPUT "ｴﾃﾞｨｯﾄｦ ｼﾏｽｶ? (y/n)";A$
1080 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN INPUT "Filename =";QF$:TS=0:G
OTO 1760
1090 '============= ｴﾃﾞｨﾀｰﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ===============
1100 SCREEN 0:IF KJ=1 THEN CALL KANJI0
1110 WIDTH 32:COLOR 15,4,7:CALL CLS
1120 PRINT:PRINT "Editor Menu"
1130 PRINT "1:edit  2:list"
1140 PRINT "3:load  4:save"
1150 PRINT "5:test  6:quit"
1160 INPUT CM
1170 ON CM GOTO 1190,1310,1450,1570,1700,1720
1180 BEEP:GOTO 1160
1190 PRINT:PRINT ":edit: mode"
1200 INPUT "number ";NM
1210 IF NM<1 OR NM>MX THEN BEEP:GOTO 1200
1220 FOR I=1 TO LN
1230 PRINT "Line ";I:PRINT ">";Q$(NM,I)
1240 Q$="":LINE INPUT ">";Q$:IF Q$<>"" THEN Q$(NM,I)=Q$
1250 NEXT I
1260 PRINT "branch YES :";Y(NM)
1270 Y$="":INPUT Y$:IF Y$<>"" THEN Y(NM)=VAL(Y$)
1280 PRINT "branch NO  :";N(NM)
1290 N$="":INPUT N$:IF N$<>"" THEN N(NM)=VAL(N$)
1300 GOTO 1120
1310 PRINT:PRINT ":list: mode"
1320 INPUT "number ";NM
1330 IF NM<1 OR NM>MX THEN BEEP:GOTO 1320
1340 PRINT "Number:";NM;"  Yes:";Y(NM);"  No:";N(NM)
1350 FOR J=1 TO LN:PRINT ":";Q$(NM,J):NEXT J
1360 PRINT "(is connected with)"
1370 FOR I=1 TO MX
1380 IF Y(I)<>NM AND N(I)<>NM THEN 1420
1390 PRINT "Number:";I;"  Yes:";Y(I);"  No:";N(I)
1400 FOR J=1 TO LN:PRINT ":";Q$(I,J):NEXT J
1410 PRINT "(hit any key)":DM$=INPUT$(1)
1420 NEXT I
1430 PRINT "(end)"
1440 GOTO 1120
1450 PRINT:PRINT ":load: mode"
1460 FL$="":INPUT "Filename =";FL$
1470 IF FL$="" THEN 1560
1480 OPEN FL$+".QUE" FOR INPUT AS #1
1490 LINE INPUT #1,TM$
1500 PRINT "title:(";TM$;")"
1510 FOR I=1 TO MX
1520 FOR J=1 TO LN:LINE INPUT #1,Q$(I,J):NEXT J
1530 INPUT #1,Y(I):INPUT #1,N(I)
1540 NEXT I
1550 CLOSE #1
1560 GOTO 1120
1570 PRINT:PRINT ":save: mode"
1580 FL$="":INPUT "Filename =";FL$
1590 IF FL$="" THEN 1690
1600 PRINT "title:(";TM$;")"
1610 T$="":LINE INPUT "new title:";T$:IF T$<>"" THEN TM$=T$
1620 OPEN FL$+".QUE" FOR OUTPUT AS #1
1630 PRINT #1,TM$
```

⬆さあて、どんなテストを作ろうかなあ。

⬆ミンミンちゃんがキミをテストする！

各行の説明

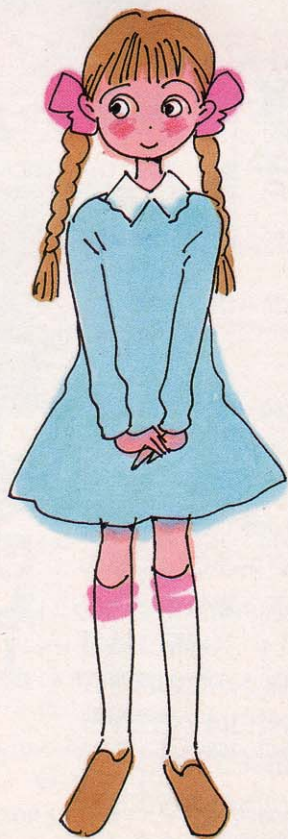
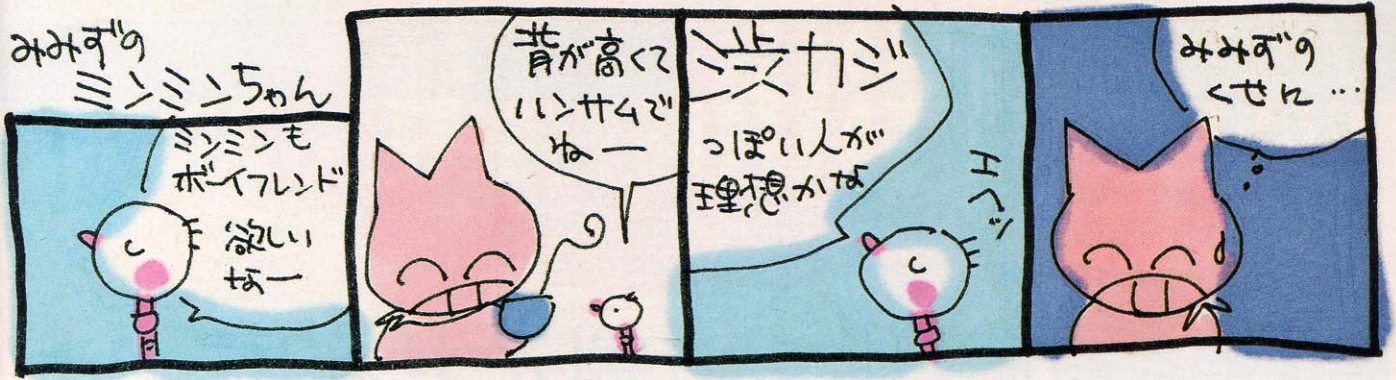
1000～1080	初期設定
1090～1180	エディタメニュー表示および入力判定ルーチン
1190～1300	問題文エディットルーチン
1310～1750	ほかの各モードの判定、処理用サブルーチン群
1760～1850	問題文のデータ読み込みルーチン
1860～2260	YES、NOテスト用画面作成ルーチン
2270～2290	YES、NOテスト用初期設定
2300～2470	YES、NOテスト用メインルーチン
2480～2630	YES、NOテスト終了後の処理ルーチン
2640～2680	ミンミンちゃんのスプライトデータ
2690～2750	テスト用YESとNOの文字データ

プログラム解説

MSX-DOS2やMSX2＋を持っていない人は、1050行を削除し、1110行のCALL CLSをCLSに直すと、ちゃんと動くようになります。

このプログラムで作った問題は、メニューでセーブを選んで保存してから、終了してください。またメニューのテストを選ぶと、これまで作ってきた問題がちゃんとできているかチェックできます。

問題の最大個数は20ですが、変数MXの値を大きくすればば問題数を増やすことができます。その場合には、プログラムの先頭にあるCLEAR文の数値をあらかじめ増やしておいてくださいね。

最初にYを押さずに、Nを押すと、あらかじめセーブしておいた問題をロードし、そのタイトルを表示したのち、テストは始まるようになっています。それでは打ち込みミスのありませんように。

```
1640 FOR I=1 TO MX
1650 FOR J=1 TO LN:PRINT #1,Q$(I,J):NEXT J
1660 PRINT #1,Y(I):PRINT #1,N(I)
1670 NEXT I
1680 CLOSE #1
1690 GOTO 1120
1700 PRINT:PRINT ":test: mode"
1710 TS=1:GOTO 1760
1720 PRINT:PRINT ":quit: mode"
1730 A$="":INPUT "Really ? (y/n)";A$
1740 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN 1120
1750 END
1760 '=============== ﾒｲﾝﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ================
1770 '=============== ﾃﾞｰﾀｰﾉ ﾖﾐｺﾐ ===============
1780 IF TS=1 THEN 1860
1790 OPEN QF$+".QUE" FOR INPUT AS #2
1800 LINE INPUT #2,TM$
1810 FOR I=1 TO MX
1820 FOR J=1 TO LN:LINE INPUT #2,Q$(I,J):NEXT J
1830 INPUT #2,Y(I):INPUT #2,N(I)
1840 NEXT I
1850 CLOSE #2
1860 '================== ｶﾞﾒﾝﾉ ｻｸｾｲ =============
1870 IF KJ=1 THEN CALL KANJI0
1880 WIDTH 32
1890 SCREEN 5,2
1900 RESTORE
1910 COLOR 15,1,1:CLS
1920 IF KJ=0 THEN OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1930 FOR I=0 TO 63:READ D$:VPOKE &H7800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
1940 IF TS=1 THEN 2030
1950 LINE (0,32)-(255,95),4,BF
1960 FOR I=0 TO 255 STEP 8:LINE (I,32)-(I+3,95),5,BF:NEXT I
1970 IF KJ=0 THEN 2000
1980 COLOR 1,15:LOCATE 0,2:PRINT DAI$:LOCATE 16,4:PRINT TM$
1990 LOCATE 1,5:PRINT "Hit space bar !":GOTO 2020
2000 COLOR 1,15:PRESET(0,32),1:PRINT #1,DAI$:PRESET(128,64),1
2010 PRINT #1,TM$:PRESET(8,80),1:PRINT #1,"Hit space bar !"
2020 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 2020
2030 COLOR 15,1,1:CLS
2040 LINE (0,26)-(255,191),4,BF
2050 FOR I=0 TO 220 STEP 12:FOR J=0 TO 4
2060 LINE (I+J,26)-(I+J+32,191),5
2070 NEXT J:NEXT I
2080 LINE (48,137)-(100,119),5,BF
2090 LINE (48,134)-(100,134),15
2100 LINE (48,135)-(100,135),14
2110 LINE (48,136)-(100,136),1
2120 LINE (5,30)-(250,99),1,B
2130 LINE (6,31)-(249,98),15,BF
2140 LINE (18,142)-(65,173),1,BF
2150 LINE (16,140)-(63,171),15,BF
2160 LINE (82,142)-(130,173),1,BF
2170 LINE (80,140)-(128,171),15,BF
2180 READ X1,Y1,X2,Y2
2190 IF X1=-1 THEN GOTO 2240
2200 FOR I=0 TO 10
2210 LINE (X1+(X2-X1)/10*I,Y1+(Y2-Y1)/10*I)-STEP(2,2),1,BF
2220 NEXT I
2230 GOTO 2180
2240 IF KJ=0 THEN PRESET(0,16),15:PRINT #1,DAI$
2250 IF KJ=1 THEN LOCATE 0,0:PRINT DAI$
2260 COLOR 1,15
2270 '================= ｼｮｷｾｯﾃｲ =================
2280 PT=1:PLAY "T140M2000S2L16"
```

```
2290 MN$="O4EDCE-G":MY$="O5CO4CEFG"
2300 '============== ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾎﾝﾀｲ ===============
2310 LINE (6,96)-(249,98),15,BF
2320 FOR I=0 TO 23
2330 COPY (6,34)-(249,98) TO (6,31)
2340 NEXT I
2350 FOR I=1 TO LN
2360 IF KJ=0 THEN PRESET(8,24+8*I),1:PRINT #1,Q$(PT,I)
2370 IF KJ=1 THEN LOCATE 1,1+I:PRINT Q$(PT,I)
2380 NEXT I
2390 PUT SPRITE 0,,0:PUT SPRITE 1,,0
2400 IF Y(PT)=0 AND N(PT)=0 THEN 2480
2410 PUT SPRITE 0,(64,120),1,0:PUT SPRITE 1,(64,120),13,1
2420 A=STICK(0):IF A=0 THEN 2420
2430 IF A=3 THEN PT=N(PT):PLAY MN$:MV=1
2440 IF A=7 THEN PT=Y(PT):PLAY MY$:MV=-1
2450 FOR I=0 TO 20:PUT SPRITE 0,(64+MV*I,120),1,0
2460 PUT SPRITE 1,(64+MV*I,120),13,1:NEXT I
2470 GOTO 2310
2480 '============ ﾁｪｯｸ ｼｭｳﾘｮｳ =================
2490 LINE (0,104)-(255,107),1,BF
2500 PLAY "T130M8000S2L8O4G4AB05C4DCO4B4AB05C2"
2510 FOR I=0 TO 20
2520 COPY (0,112)-(255,200) TO (0,108)
2530 NEXT I
2540 LINE (0,0)-(255,24),1,BF
2550 LINE (0,0)-(255,25),15,BF
2560 LINE (0,104)-(255,211),15,BF
2570 COLOR 1,15
2580 IF KJ=0 THEN PRESET(0,160),1:PRINT #1,"Hit space key !"
2590 IF KJ=1 THEN LOCATE 0,10:PRINT "  > Hit space key !"
2600 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 2600
2610 IF KJ=0 THEN CLOSE #1
2620 IF TS=1 THEN 1100
2630 GOTO 1900
2640 '============ ﾐﾝﾐﾝﾁｬﾝﾉ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ==============
2650 DATA 44,24,1E,A1,44,4A,50,40,20,1F,12,1C,00,00,00,00
2660 DATA 00,00,00,80,70,48,74,44,C4,48,78,4E,49,49,31,0E
2670 DATA 00,00,00,3F,7F,7F,7F,7F,3F,00,0C,00,00,00,00,00
2680 DATA 00,00,00,00,F0,F0,F8,F8,F8,30,30,30,3F,3F,3F,00
2690 '============ ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀｰ YES/NO ==============
2700 DATA 18,144,23,154,23,154,23,164,23,154,28,144
2710 DATA 34,144,34,164,34,144,42,144,34,164,42,164,34,154,40,
154
2720 DATA 48,164,58,159,58,159,48,149,48,149,58,144
2730 DATA 84,164,84,144,84,144,94,164,94,164,94,144
2740 DATA 112,144,102,154,102,154,112,164,112,164,122,154,122,
154,112,144
2750 DATA -1,-1,-1,-1
```

変数リスト

DAI$	プログラムのタイトル
KJ	漢字モードの判定用フラグ
MN$	NOのときの音楽
MX	問題数の上限
MY$	YESのときの音楽
N(n)	NO用問題番号格納用
PT	今の問題番号
Q$(m,n)	問題の文章
QF$	問題のファイル名
TM$	問題のタイトル
TS	モード判定フラグ
Y(n)	YES用問題番号格納用

お★知★ら★せ

『ウーくんのソフト屋さん』では、プログラムのアイデアを募集中！

あなたにパッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけでわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしています。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどしどし応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

EXCITE FRUITS
AJINOHIRAKITATAKI
EST

新たなる時代のうねりを感じさせる2ページだ

エキサイト・フルーツ

MSX2専用
by麻生聖沙

このところチマタでは複雑で難解なロールプレイングゲームやシミュレーションゲームが大はやり。でも、こんなときだからこそ、たまにはお口直しに単純なゲームで遊んでみたいものである。そんなわけでこのゲームは、我々が忘れかけていた何かを暗示してくれているかのような原点回帰というべき作品、というのは真っ赤なウソで、ただ上から降ってくるフルーツを片っぱしから受け止めるだけの、ごく単純でいいかげんなゲームなのだ。でも燃えるぞ。

プログラムリストにはマシン語データが含まれているので、慎重に入力して、実行する前に必ずセーブすることを忘れずにね。

さて、実行すると、画面上に何とも形容し難い得体のしれないゲテモノが登場する。じつはそいつが主人公なのである。すまんが気を落とさないでくれ。

そうそう、気を落とすのもいかんがフルーツを落とすのはもっといけない。このゲームはフルーツを落とさないように拾い集めることが目的なのだ。しかし、ただやみくもに拾いまくっていればいいかというとそうはいかない。3種類のフルーツにまじって、緑色の猛毒キノコが降ってくるのである。フルーツを落としたり、キノコを食べてしまうとミスが増える。一定量以上ミスしたらゲームオーバーになってしまうぞ。

主人公はカーソルキーで左右に動く。また、スペースキーを押しながら動くと高速移動できるようになっている。時間がたつにつれてどんどんフルーツの落下速度が上がっていくので、より速くて正確な判断が必要になるのだ。どこまで緊張感と集中力を持続させることができるか。それがハイスコア達成のための条件だといえよう。

⬆判断力の早さが求められるゲームだぞ。

⬆CTRLキーを押しながら始めると……。

あじのひらきたたき

MSX32K以上
by松本れいじ

これまた非常に単純なゲーム。タイトルがちょっとばかりヘンだけど気にしないでくれ。

ゲーム画面を見てもらえばわかると思うが、このゲームはなかなか古めかしいタイプのシューティングなのである。懐かしさを感じる人もいるだろう。しかし、実際にゲームをプレイしてみるとノスタルジーなんかにひたっている余裕はなくなってしまう。なにしろ敵の攻撃が猛烈にハードなのだ。

自機の操作はカーソルキーで左右に動き、スペースキーでミサイルが発射されるという一般的なパターン。画面上にいる敵を全滅させれば1面クリアーなんだけど、息をつく間もなく新たな敵の大群が襲いかかってくるもんだから大変だ。

⬆敵が放ってくる弾数の多さにはとにかくビックリさせられる。

EST

MSX16K以上
by秋元正夫

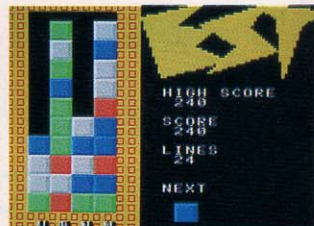
正直言って、このところ当コーナーに『テトリス』をサルマネしたような作品を送ってくる人がたくさんいるんだよね。まあ、それだけテトリスが優れた作品だともいえるんだけど、比較的簡単に作れるからといってマネばっかりしてても、おもしろい作品ができるはずがないのだ。

そんなわけで、これまで送られてきたテトリスもどきの作品はみんなボツにしてたんだけど、くやしいがこの作品にだけは負けました。これは楽しめる作品である。

タイトルからして、『えせテトリス』を略した『EST』。でも、雰囲気は似せてあるもののゲーム自体はほとんど別物なのだ。

タイトルデモのときにスペースキーを押すとゲームがスタートする。使うキーは[V]、[B]、[N]、[M]の4つ。それぞれが画面上に表示されている列に対応していて、それらのキーを押すと、その列の最下段に〝NEXT〟の位置にあるブロックが置かれるようになっている。そして、横一列に同じ色のブロックが並んだら、その列が消えるようになっているのだ。

得点は一度に消した列の数が多いほど高く、25列消せばめでたく1面クリアーとなる。ブロックが天井についてしまったらその列に新たなブロックを置くことができなくなり、すべての列が天井についてしまったらゲームオーバーだ。計画的に配置しておかないとすぐダメになっちゃうぞ。

⬆なかなかキレイなタイトルデモがある。

⬆目先の利益にとらわれないようにね。

次号予告 SHORT PROGRAM ISLANDは生まれ変わります！

来月号よりこのコーナーは大変身する。もちろんショートプログラムを紹介するのはこれまでどおりなんだけど、より詳しく、プログラムを作る喜びを分かちあえるような形が目標なのだ。

遅ればせながら、ショート・プログラム・アイランドのコーナーにも衣がえの季節がやってきました。来月号からは新しいユニフォームをまとって、心機一転、再びスタートをきるつもりです。

衣がえといっても、読者のみなさんから送られてきた作品を紹介していく、という姿勢は変わらないんですが、これまでとはちょっと切り口を変えて、ただ操作方法を説明するだけでなく、変数表をつけるなど、プログラム自体の解説により力を入れていこうと思っています。

プログラミングという作業は決して楽なものではありませんが、自らの手でオリジナルのプログラムを作り上げるのは、一度体験したら病みつきになってしまうほど魅力的なものなのです。

ところが、BASICにしろマシン語にしろ、まともに使いこなせるようになるまでにはどうしても大変な努力が必要になります。

プログラミングテクニックを習得する最良の方法は、やはり熟練者が作ったプログラムを入力、解析して、それをもとに試行錯誤を重ねることが一番でしょう。そこで私たちは、掲載プログラムにできるだけ詳しい解説をつけることによって、初心者のみなさんをサポートしていきたいと思います。

ところで、はじめにも書いたとおり、このコーナーは読者みなさんの投稿作品によって支えられています。みなさんから寄せられる力作で、内容もより一層充実するわけです。来月号以降、内容を思いっきりパワーアップさせるつもりでいますので、自信作ができたら遠慮せずにどしどし応募してきてくださいね。

さて、これまでは掲載作品のほとんどがゲームプログラムでしたが、これからはゲームに限らず、音楽やCGなどいろんなジャンルのプログラムを積極的に掲載していきたいと思います。現在のところまだ具体的にどんな誌面にするかは未定ですが、左下のほうで一応ジャンル分けをしておきましたので、とりあえずはこれを目安に応募してください。それでは、イメージチェンジするショート・プログラム・アイランドに乞うご期待！

- ■本格的プログラム部門
- ■音楽プログラム部門
- ■CGプログラム部門
- ■お笑いプログラム部門
- ■実用的プログラム部門

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
新生ショートプログラム係

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

★

いよいよ、今年も残り少なくなってきた。'89年下半期の堀井賞・木屋賞の発表ももうすぐだ。今年の上半期には、準堀井賞となった『琉球』がパッケージ化されたね。みんなも、第2の琉球を目指して、どんどん送ってくれー！

★

入選まであと一歩

始皇帝

茨城県/小池広幸

今月も、残念ながら入選作品はなかった。けっこうイイ感じなんだけど、いまいちツメが甘いな、と思えるものがかなりあるのだ。せっかく一生懸命作ったものを送るんだから、デバッグやゲームバランスの最終チェックをきちんとやっておいてね。いい作品だったら、キミの苦心作がパッケージソフトになって、販売されるかもしれないんだから。

☗まず最初に、王の能力値を決めてやる。

という話はさておいて、今回紹介するのは、ソフコンに送られてくるジャンルとしては珍しいシミュレーションだ。タイトルは『始皇帝』。だいたい想像つくと思うけど、中国を舞台にした国盗りゲームなのだ。光栄のゲームにとってもよく似ている……、といえば雰囲気がつかめるだろう。そう、グラフィックやゲームの進め方などは、驚くほど似ているのだ。

それじゃ、ゲーム内容を見ていくことにするぞ。舞台は紀元前230年ごろの中国。さまざまな国が乱立していた時代だ。中国統一を果たすことができるほどの決定的な力は、まだどこも持っていない。が、各国とも覇者になることを狙っている。プレイヤーは秦や越など全部で12ある国の中から、自分の国を選んでゲームスタート。

☗始皇帝のゲーム画面。紀元前320年ごろの中国を舞台にした戦いが、繰り広げられる。

途中、〝内政〟や〝軍事〟などのコマンドを駆使して国を富ませて強国にしていき、戦争を行なって中国を統一することがこのゲームの最終目標なのだ。

ゲーム進行は、前にいったように光栄のシステムに似ている。メイン画面におけるコマンドは、〝内政〟、〝同盟〟、〝軍事〟、〝取引〟、〝情報〟などが用意してある。内政には、商業を高める町造り、農業を高める開墾、民衆に金や食糧を与えて統治を高める分配がある。

同盟や軍事は、国盗りの戦略を立てていく上で重要だ。徴兵や兵士の訓練を行ない、じっさいに他国に攻め込んでいくのだ。取引は、食糧の売買を行なったり、武器を買ったりする。情報は、他国の国データや国王の能力値を見るために用いる。

戦争シーンは、最初に陣形を選んでおいて、それぞれにコマンドを出していくタイプ。詳しくは右ページのコラムを参照してほしいんだけど、なんだかよくわからないうちに終わってしまうって感じだ。キビキビしたところがないので、緊張感を持つことなしに戦闘が終わってしまう。ひとつひとつの部隊を、この地点まで移動させて……、という戦略的な楽しみは少ないように感じた。

カンジンのグラフィックは、各

☗生き残っていくために、同盟をうまく活用しなければいけない。

☗ほかの国どうしの戦争なら、余裕をもって見物できますねー。

国の王の顔を表示したり、国別の統治状況を色を塗って分けてある。まあ、かなりていねいに描き込んであって好感が持てる部分だ。

要するにこのゲームは、『大戦略』シリーズのように、戦術と戦略を駆使して勝っていくタイプのものではなくて、純粋に歴史上の王様になった気分で楽しむものだ。ここにも光栄の影響を色濃く感じることができる。次は、オリジナリティーのあるものを期待するな。

みんなもゲームを作るときには、自分のアイデアとか、オリジナリティーを大切にして作ってほしい。そういうステップを踏んでいくうちに、もっといいものができるようになるはずだから。さあ、下の応募要項をよく読んで、バンバン送ってきてちょうだい。編集部一同、待ってまーす！

⬆この画面、どっかで見たことあるよね。

■入選へのアドバイス■

いちばん気になったところは、スピードの遅さになるかな。ディスクアクセスや、思考ルーチンに時間がかかりすぎて、ちょっとイライラすることがあった。まず、スピードアップを考えよう。

また、もう少しオリジナリティーがほしかった。普通のコマンド画面は、光栄の歴史シミュレーションにそっくり。市販のソフトの影響を受けるというのは、仕方のないことだけど、もっと自分のアイデアを前面に出してほしかったと思う。

ただ、全体的に見ると、しっかりと作られているから、次の作品に期待してしまうのだ。がんばれ！

戦闘シーンはこうなる！

戦争モードになると、まず部隊の陣形を選ぶところから始まる。全部で10部隊に分かれており、最初に選んだ陣形にしたがって、部隊が配置されることになる。

ここで画面写真を見てもらうとわかるんだけど、ヘックスなどのマス目は、はっきりとは描かれてないのだ。これじゃ、部隊が宙に浮いている感じで、どーも落ち着かない気がするんだなー。せっかくだから、もう少し背景に凝ってもよかったと思う。

また部隊の属性としては、歩兵、騎馬、弓矢の3種類があり、命令の種類は前進、後退、そして待機だ。前進を選ぶと、敵の本隊に向かって進み、目の前の敵を攻撃する。また、後退を選ぶと、味方の本隊に向かって進む。待機は、その場にとどまって動かず、敵が隣にきたら攻撃する。

勝利判定は、本隊が全滅するか、兵糧がなくなると負けになるのだ。さあ、いざ勝負！

⬆さあ、これから戦いに出かけるぞ。

⬆各部隊に対して、命令を出す。

⬆隣合った部隊には、攻撃するのだ。

次はキミの番だ！ グランプリ目指してがんばれ！

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、毎月読者のみなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入選した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。惜しくも入選は逃したものの、入選まであと一歩ということで誌上で紹介した作品には3,000円分の図書券が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を送り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。なお、現在募集分の結果発表は、'90年の1月号誌上で行なう予定です。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア（フロッピーディスク、カセットテープなど）。

②MSX、MSX2、MSX2＋の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。応募する際、記載漏れがないように、確認してください。

めざせ！ 堀井賞・木屋賞

グランプリ
賞 金
50万円

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の

おもしろネットワーク NET WORK

パソコン通信を始めるためにはMSX本体のほかに、モデムカートリッジや通信ソフトが必要だってことは前号でわかったよね。さて、パソコン通信に必要な機材を準備したら、まずどこかのネットワークに参加してみたい。そこで今回はネットワークへのアクセス方法のお話だよん。

ネットを知ればもっと面白くなる!

無料ネットならば安心して楽しめる

パソコン通信を始めるための道具を揃えたら、やはり、どこかのネットワークにアクセスしてみたい。でも、いきなり有料の大きなネットワークに参加するのって初心者には不安なんだよね。手順も覚えてないし、おこづかいの面でも不安があるしね。

そういう人たちにおススメしたいのが、出版社などが運営している〝無料のネットワーク〟だ。パソコン通信には、出版社も力を入れているようで、専門雑誌はもちろん、マンガ誌や女性雑誌などでネットを運営しているところがいくつもある。Mマガの〝お湯ネット〟も、そのひとつだ。

それらの無料ネットに参加して何を覚えればいいかというと、ひとつは〝ネットへアクセスする手順〟、もうひとつが〝ネットの使い方〟だ。どんなシステムを使うにせよ、ようするにやることは同じなんだから、まずは無料のネットワークでその雰囲気に慣れてしまうことが一番。

さて、今回は集英社から毎月1日と15日に発売されているマンガ雑誌〝ビジネスジャンプ〟、通称〝ビージャン〟の運営している〝BJネット〟にアクセスしてみて、その手順を覚えてみたい。読んだことある人も多いと思うけど、ビージャンにはちゃんと毎号、ネットワークのページも用意されてるんだ。アクセスする前に本屋で買ってみてね。

モデムカートリッジをセットアップして、MSXの電源を入れると、内蔵の通信ソフトが立ち上がる。そこで、プロトコル(通信手順)、データをやり取りするためのきまりを設定しなきゃいけない。〝パリティ〟とか、〝S制御〟など、難しい言葉が並んでいるけど、これがどういう意味なのかは、とりあえず考えないことにしよう。知らなくたってパソコン通信を楽しむことはできるのだ。

BJネット

集英社BJ編集部

項目	内容
回線番号	☎03-230-1211
運営時間	24時間
通信速度	1200/2400bps
全二重無手順	(MNP対応)
パリティ	なし
データ長	8ビット
ストップビット	1
Xフロー制御	あり
S制御	なし

```
CONNECT 2400/REL5                               ←ホストに無事に接続できたことを示す。
Returnｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ !!                           ←指示に従い、リターンキーを押す。
こんにちわ! お元気ですか?
こちらはBusiness Jump Netです。                 ←以下BJネットのタイトル画面。

***************************
*                         *
*        B.J Net          *
*                         *
*  (C)集英社・ビジネスジャンプ編集部  *
*                         *
*    ・1200/2400bps       *
*    ・MNPクラス5対応      *
*    ・(03)230-1211       *
***************************

BJ NETにようこそ!!
メイン・メニューの内容が変わりました。
利用時間は30分です。どうぞよろしく。
(入力待ちのところで HELP コマンドが使えます。試して下さい。)
メイン・メニューの番号を選んでください。
(メニューの表示は M, 通信の終了は E)
M                                               ←メインメニューを見てみよう。
**メインメニュー**
1) BJ掲示板
2) BJネットの使い方
3) アンケート
-------------
メイン・メニューの番号を選んでください。
(メニューの表示は M, 通信の終了は E)
2                                               ←最初は「BJネットの使い方」を見てみる。
BJネットの使い方メニューの番号を選んでください。
(メニューの表示は M, メインメニューへの復帰は E, 書き込みをするときは、
番号に続けて W (例. 1W) を押してください)
M                                               ←再びメニューを確認する。.
**BJネットの使い方メニュー**  とんとかいも編
1) BJネットの使い方
2) BJネット情報
BJネットの使い方メニューの番号を選んでください。
(メニューの表示は M, メインメニューへの復帰は E, 書き込みをするときは、
番号に続けて W (例. 1W) を押してください)
1
BJネットの使い方のコーナーです。
いつからのデータを見ますか (YY/MM/DD [例] 89/04/01)
(最新からは L, 中止は E, 先頭から見るときはCRキー)
                                                ←先頭から見てみたいのでリターンキーを押す。
表示停止) A / CTRL+S  表示再開) B / CTRL+Q  表示終了) C / CTRL+Z
--------------------------------------
No−掲示日−−BJネットの使い方−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−
 1)89/09/04 BJネットとは                          とんとかいも
 2)89/09/04 BJネットの使い方とは                  とんとかいも
 3)89/09/04 BJネットへの投稿は                    とんとかいも
何番目から何番目までのデータを見ますか? (5,12のように)
(終了は E, すべてを見るは CR キー, タイトルの再表示は T, 続きは N)
1,3
表示停止) A / CTRL+S  表示再開) B / CTRL+Q  表示終了) C / CTRL+Z
--------------------------------------
 1) [89/09/04]BJネットとは                         とんとかいも

BJネットとは
  BJネットとは、ビジネスジャンプ本誌のBJネットのページと連動しているページ
なのだ。BJネットへみんなが投稿してくれた記事を元にページが出来ている。
```

慣れてしまえば、カンタンなのだ！

BJネットのプロトコルは、左下ページのアクセスデータの表を見て、何も考えず、この通りに設定してくれればいい。これは、国内のほかの一般的なネットと同じだ。つまり、これを覚えておけば、ほとんどのネットにアクセスすることができるぞ。

プロトコルの設定さえ済んでしまえば、あとは、目指すネットへ電話をかけるだけ。

ここで、ちょっと気をつけたいのがプッシュホン(トーン)回線とダイヤル回線の違いだ。自分の家の電話回線がどちらか、通信ソフトで設定しておく必要がある。

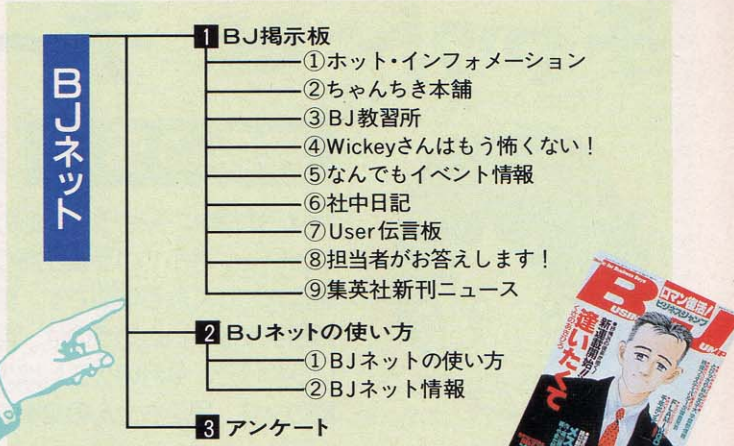
さて、いよいよBJネットにアクセスするぞ。うまくBJネットのホストマシンとつながることができたかな。左ページに、じっさいにBJネットにアクセスしたときのログ(記録)を載せてある。これを見れば、どんなカンジで進行するかわかるよね。

BJネット

- 1 BJ掲示板
  - ①ホット・インフォメーション
  - ②ちゃんちき本舗
  - ③BJ教習所
  - ④Wickeyさんはもう怖くない！
  - ⑤なんでもイベント情報
  - ⑥社中日記
  - ⑦User伝言板
  - ⑧担当者がお答えします！
  - ⑨集英社新刊ニュース
- 2 BJネットの使い方
  - ①BJネットの使い方
  - ②BJネット情報
- 3 アンケート

```
番号に続けて N (例. 1N) を押してください)
9
集英社新刊ニュースのコーナーです。
いつからのデータを見ますか (YY/MM/DD [例] 89/04/01)
(最新からは L, 中止は E, 先頭から見るときはCRキー)
L
No—掲示日——集英社新刊ニュース——————————————発売日———著者名など—
 1)89/09/26 花とゆめコミックス
 2)89/09/26 白泉社レディースコミックス
 3)89/09/26 ビジネスジャンプコミックス
 4)89/09/26 マーガレット コミックス
 5)89/09/26 YOU コミックス
 6)89/09/26 YOUNG YOU コミックス
 7)89/09/26 ジャンプコミックセレクション
 8)89/09/26 ヤングジャンプコミックス
 9)89/09/26 ぶ〜けコミックス
10)89/09/26 りぼんマスコットコミックス
11)89/09/26 ジャンプスーパーコミックス
12)89/09/26 ジャンプコミックデラックス
13)89/09/26 ジャンプコミックス
14)89/09/26 —— 9月のコミックス新刊案内 ——
15)89/09/26 シニカル絵本・シニカルヒステリーアワー 89/09/28 玖保 キリコ
何番目から何番目までのデータを見ますか？ (5,12のように)
(終了は E, すべてを見るは CR キー, タイトルの再表示は T, 続きは N)
```

⬆ビジネスジャンプの掲示板はこんなカンジの内容になっている。まずは〝BJネットの使い方〟をよく読んでみよう。

ネットワークによっては、CONNECTしたあと、IDを聞いてくるところもあるんだけど、BJネットはそのまま、メインメニューにいくようになっている。無事にアクセスできたら、まず最初に見たいのは、BJネットを使うにあたっての注意などが書かれた「システムインフォメーション」だ。これは、どんなネットワークにも必ずと言っていいほど用意されているモノで、そのホストに関する最新の情報(いつごろ、メンテナンスでストップするかなど)が掲載されている。「早く掲示板を見たい」という気持ちはわかるんだけど、このシステムインフォメーションは、アクセスする度に目を通すようにしてたいね。

電子掲示板の選択方法や終了の仕方は、ネットごとに少しずつ違いがあるけど、メニュー表示に従えば問題ない。さあ、これでキミもネットワーカーの仲間だ。いろんなネットにアクセスしてみよう。

ただし、無料のネットワークだからといっても、電話料金はかかることを忘れないように。

ウチのネットワークにおいでよ!! PC-VANの巻

日本最大のネットだ

パソコン通信を知る人の中でこのPC-VANを知らない人はまず、いないんじゃないかな？　会員数もメニューの豊富さもとにかく日本で一番。日本を代表するネットワークと言うわけだ。

とにかくデパートみたいに広くて大きなネットワークだから、特徴と言ってもいろいろあるんだけど、ボクらにとってどの辺が面白いか、何がおススメなのかを日本電気(株)VAN販売推進本部の杉本好司さんに聞いてみた。

「やはりMSXユーザーの方でしたら、〝That's MSX！〟というシグがありますよ。PC-VANは全国93都市にアクセスポイント（ほぼ全部が1200bps以上)がありますから、当然、そのシグに参加されるユーザーも全国規模です。それだけ情報量も多くなるということですね」

やっぱり情報の窓口の広さという点では全国規模だし、MSX独自のシグがあるっていうのは大きな魅力。

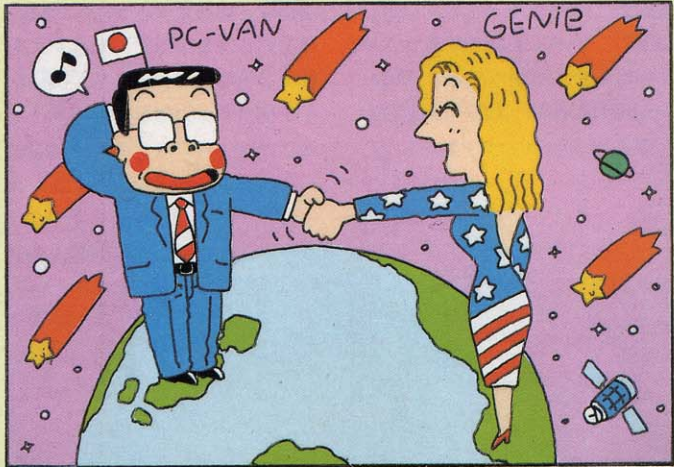
```
☆★☆★☆★☆★☆★ THAT'S ! MSX ☆★☆★☆★☆★☆★

●ようこそ!! THAT'S ! MSXへ
 このSIGは、MSXを持っている、持っていなくてもMSXに興味のある人、
 誰でも、大歓迎!!

●MSXで、通信されている方へ
 当SIGには、PDSに通信ソフト「MabTerm」が用意してあります。
 モデムカートリッジ内蔵ソフトに不満をお持ちの方、ご利用ください。
 このPDSに関する説明は、「4．ライブラリィ」の「5．PDS情報」の
 「MSX2用通信ソフトMabTermのついて」をお読みください。

●パソコン通信の初心者の方へ
 パソコン通信をはじめたばかりで、よく解らないという方。
 このSIGのメインメニュー「4．ライブラリィ」のコーナーの「1．説明」の
 ところに、初心者向けの説明があります。読んでくださいね。
 また、マニュアルを読んでも、わからないことがあれば、このSIGの
 「3．フォーラム」の「2．Q&Aボード」に質問を書き込んでください。

リターンキーを押して下さい=
●PDSのDISKサービスについて
 「PDSからのダウンロードが面倒臭い!!■
```

⬆PC-VANの中には、MSXユーザーたちのボードもあるぞ。

ちなみに、PC-VANにアクセスするには全国各地のアクセスポイントを使うわけだけれど、それ以外に、DDX-TPやTYM PASを経由してアクセスすることもできる。

ほかにもニュースサービスやホームトレーディングなど、魅力あるメニューがキミを待ってるぞ。

問い合わせ先

〒108 東京都港区芝5-33-1
日本電気(株)
PC-VAN事務局
☎03-454-6909
申し込み方法は、上記宛て先へPC-VAN契約申込書を請求する。

真理の部屋 第7回

“冬が来る前にー、もう一度あの人とめぐり会いたいー”なんていう歌がありましたが、本当に人恋しくなる季節です。優しい女の子の話相手が欲しいというのは、自然な欲求。というわけで、今月のゲストは久々に女の子！謎の女性、里沙ちゃんの登場です。

[里沙] これでいいのかなあ。
[真理] それでいいんですよー！
[里沙]あ、こんにちは。
[真理] こんにちは、お待ちしてました。操作がスムーズですね。
MSXネットははじめてですか？
[里沙] はい、はじめてです。
[真理] でも、最初に買ったのは、MSXだったんですよね。そのときの話からきかせてください。
[里沙] 最初は、誰も身近に知ってる人がいなくて、大変でした。
[真理] いつ頃のことですか？
[里沙] 去年の６月頃です。
[真理] MSXを選んだ理由は？
[里沙] そーですねぇ。やっぱり、BASICもやりたかったし、通信もしたかったので、選びました。それから、ゲームもね。
[真理] 身近に知ってる人がいなくて、独学だったんですか？
[里沙] そーです、毎日、マニュアルを読んでました。それで、通信をやれば誰かに教えて貰えると思って。
[真理] で、最初に入ったネットは？教えてもらえる人はすぐできましたか？
[里沙] う～ん、やっぱり大変でしたよぉ。最初は、リンクスだったんですけど、その後、PC-VANに入りました。
[真理] １人でネットに飛び込んでいくのも勇気がいるんですよねー。そのころも１人で格闘しながら、やってたんですか？
[里沙] その“勇気”っていうのが、おもしろみでもあったわけです。
[真理] あ、わかります？ 私なんかそれだけ。どんな世界があるんだろう、ってドキ

⬆彼女のきれいなマンションと、青山のきたない編集部のチャット。

［里沙］ これでいいのかなあ。
［真理］ それでいいんですよー！
［里沙］ あ、こんにちは。
［真理］ こんにちは、お待ちしてました。操作がスムーズですね。MSXネットははじめてですか？
［里沙］ はい、はじめてです。
［真理］ でも、最初に買ったのは、MSXだったんですよね。そのときの話からきかせてください。
［里沙］ 最初は、身近にパソコンを知ってる人がいなくて大変でした。
［真理］ いつごろのことですか？
［里沙］ 去年の６月ごろです。
［真理］ MSXを選んだ理由は？
［里沙］ そーですねぇ。やっぱり、BASICもやりたかったし、パソコン通信もしたかったので、選びました。それから、ゲームもね。
［真理］ 身近に知ってる人がいなくて、独学だったんですか？
［里沙］ そーです、毎日、マニュアルを読んでました。それで、パソコン通信をやれば誰かに教えてもらえると思って。
［真理］ で、最初に入ったネットは？ 教えてくれる人はすぐできましたか？
［里沙］ う～ん、やっぱり大変でしたよぉ。最初は、リンクスだったんですけど、その後、PC-VANに入りました。
［真理］ ひとりでネットに飛び込んでいくのも勇気がいるんですよねー。そのころもひとりで格闘しながら、やってたんですか？
［里沙］ その“勇気”っていうのが、おもしろみでもあったわけです。
［真理］ あ、わかります？ 私なんかそれだけ。どんな世界があるんだろう、ってドキドキしながら、飛びこんでいくみたいな感覚がけっこうクセになってしまう！
［里沙］ そうです、大奮闘しました。
［真理］ 通信はどうでしたか？
［里沙］ 最初は、あがっちゃってメチャクチャでした。人の話なんか、聞いて(見て)なかった。
［真理］ で、すぐに里沙さんのファンクラブができてしまったわけですね。
［里沙］ 半年くらいたってからです。
［真理］ 言いだしっぺは男の子？
［里沙］ もちろん(！)……です。
［真理］ 里沙っていうハンドルネームは誰がつけたんですか？ “LISA”という名前のコンピュータがありましたけど。
［里沙］ コンピュータの名前ってのは、偶然なんです。昔から、そのニックネームで、呼ばれていたので。
［真理］ 自分でつけてたんですか？
［里沙］ そうです。自分で気に入ったから。
［真理］ へー、昔からコンピュータにかかわる運命だったんですね。ハードのことも詳しいってウワサは聞いてますよ。
［里沙］ それほどでもないですよ。一歩一歩って、感じです。
［真理］ MS-DOSも楽々使いこなし

里沙ちゃんとネコたち

ネットの中でお話をしていると、気になります。いったいこの女の子は、どんなふうに生活をしているのだろうって。

板橋区にある、某駅の商店街を歩くこと２分。とても便利な場所に里沙ちゃんのマンションがありました。
「おじゃましまーす」
「はーい」
里沙ちゃんがドアを開けてくれると、同時に部屋の中で寝そべる親ネコ子ネコが見えました。
「ネコだあ。２匹もいるー」
「いーえ、全部で８匹いるんですよー」
「へ？ 何、８匹？」

大人ネコが３匹と生まれたばかりの子ネコが５匹。里沙クラブのオリジナルTシャツのように元気よく、毛なみよく、じゃれあっていました。そういえば、里沙さんもネコ的な女性ですよねー。

お部屋の中とベランダの鉢植えにはハーブがきれいな緑色に育っていて、いれていただいたハーブティーはレモンの香りがしました。また、おどろいたことに里沙さんの部屋には有線放送が入ってます。

てるんですよね。
[里沙]　あれってなんとなく、RPGをやってる感覚なんですよ。
[真理]　ん？
[里沙]　ひとつひとつ、謎を解いていく感じです、パソコンって、奥が深いから。人からコマンドを聞いて、やっていると、まるでRPGで、街の中の人にヒントを聞いて歩くみたいでしょ。そのコマンドが理解できると、とってもうれしくなってしまう。
[真理]　そういうのに、真剣に取り組む姿ってマジに美しいと思う。男の子たちもそんな姿に心を打たれたんだと思いますよ。
[里沙]　あは、そんなぁ(てれてれ)。やっぱり、パソコン人口が男性中心なので。でも、女性もいますよ。
[真理]　結成してから、どれくらいですか？
[里沙]　今年の1月ごろからだから、10ヵ月かな。いまは、マスターネットでボードを持ってます。
[真理]　パソコンのどんなところが好きですか？
[里沙]　初めはなにもわからないと、ただの箱だけれど。さっきも言ったように、奥が深いということです。少しずつわかってくるたびに、「自分のものっ！」って、感じがして。
[真理]　里沙さんの表現、かわいい。
[里沙]　よく、ぶりっこって、言われます。
[真理]　里沙さんは、パソコンで株もやっているんですよね、それが仕事なのかな？
[里沙]　それも仕事のひとつです。
[真理]　それも、っていうと……。お仕事っていうのは……。
[里沙]　えっと、フリーアルバイターってことにしてください。
[真理]　ほー。
[里沙]　ときどきは、ビジネスショウなどの、PRコンパニオンなんかもやってます。
[真理]　株もパソコンでやるほうが便利ですか？
[里沙]　私のハードディスクの中身は、ほとんどが株のデータでいっぱいです。
[真理]　かっこいい！　三洋パスポート、私もやってみたい！
[里沙]　一度覚えてしまえば楽ですよん。
[真理]　で、最後の質問なのですが、これからの人生をどうやって、パソコンや通信とかかわっていきたいですか？
[里沙]　げ！　ずいぶん難しい質問ですねぇ。まぁー、通信は、あくまでも遊びですから、楽しくなければパソ通じゃない！　ってことで楽しみとしてやっていきたいです。
[真理]　でも、株のホームトレードはお仕事と……？
[里沙]　仕事ってほどじゃないですよ。ただ、ほかにまともな仕事らしいことしてないので、なんとなく、そうなってしまったんです。
[真理]　コンピュータを使って、お金もうけられるって、かっこいいし、うらやましいな。それじゃ、Mマガの読者に最後に一言！
[里沙]　「遊びの好きな人"里沙クラブ"に集まれぇー！」ですね。
[真理]　マスターネットに行けば会えるんですね。
[里沙]　そうでーす。
[真理]　今日は、本当にありがとうございました。今度、写真撮りに行くね！
[里沙]　お待ちしてます。こちらこそ、楽しかったです。

里沙クラブ

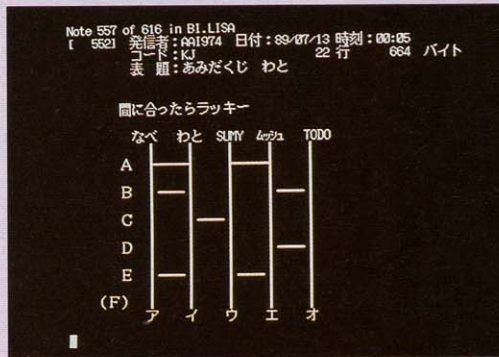
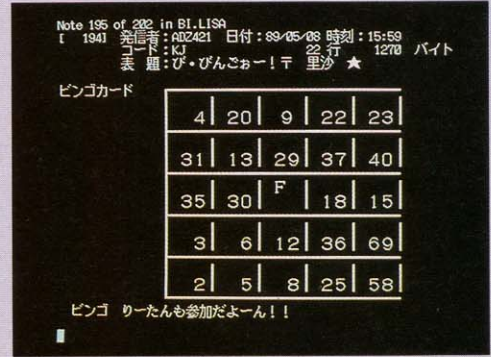
「自然とできあがった」というわりには、しっかり管理されていて、書き込みもさかんな、"里沙クラブ"。活発な女の子たちの発想を！

もともとは、PC-VANの仲間たちで作った里沙クラブ。いまは、マスターネットの中にあります。

里沙さんを始め、ネットを楽しく利用しよう！　ってことから、いろいろなゲームが行なわれているようですが、アミダゲーム、ビンゴゲーム、クロスワードパズルなどなど、楽しそう。

まず、アミダゲームはひとりひとり、自分のたて線を1本選んだあと、好きな場所に横線を入れ、次の人にまわします。最後に、ゲームの説明部分に隠されていた、キーワードをリーダーが公表することによって、最終的な横線が加わり、勝者が決まっていくという仕組み。

ビンゴはあらかじめ、個人でボードを作っておいてもらう仕掛け。

また、最近は株のシミュレーションゲームもはじめたほか、ナンパキャンペーンといって、里沙さんたち、女性メンバーが男の子をナンパできる数を競っています。マスターネットユーザーをオンライン上でつかまえて、
「ね、ちょっと、里沙クラブでお茶しなあい？」
ナンパされたい男の子はどうぞ。

⬆オンラインでみると、カラーででます。きれいです。

⬆自分のボードを作り、リーダーに好きな番号をメールする。

網元さん情報局

お湯ネットでは、網元さん組合インターネットを通してNAPLPS（ナプルプス）という画像通信を流行らせたいと思っている。すでにPDSライブラリーにも登録。インターネットが面白くなるぞ。

画像通信にチャレンジだ!

ビデオテックスと言われてもピンとこないかもしれないけど、日本のキャプテンシステムといえば、ほとんどの人が耳にしたことがあるんじゃないかな。キャプテンシステムというのは、電話回線を使って家庭のテレビに情報やニュースを文字と図形で映し出すサービスのこと。1984年に郵政省の音頭とりで、首都圏や京阪神地区でサービスが開始されたんだけど、いまいちパッとしなくて、全国規模で普及するには至っていない。

キャプテンシステムという名称は、日本独自の呼び名で、フランスではテレテル、イギリスではプレステル、ドイツではビルトシルムテキスト、イタリアではビデオテル、そしてカナダではテリドンと呼ばれている。日本のキャプテンシステムも含め、一般的にはこれらを総称してビデオテックスと言うわけだ。

ところで、ホストコンピュータから電話回線を通じて双方向の情報をやりとりするという点ではパソコン通信と同じだ。逆に現在のパソコン通信は、ビデオテックスの文字情報だけを扱っている、と言うこともできるね。

NAPLPSというのは、じつはカナダで生まれた、図形や文字を転送するビデオテックスのひとつの方式なのだ。MSXマガジン'88年9月号のネットワーク特集で、初代、網元さんを紹介したときに、このNAPLPSも紹介したんだけど憶えているかな。

たんにグラフィックをパソコン通信のネットワークで送るだけだったら、そう難しいことではない。BASICやマシン語のプログラムと同じく、ISH.COMというファイルコンバートプログラムでパソコン通信で送ることのできる文字情報を同じテキストのかたちに変えてやるか、XモデムやTransIt（トランジット）などの転送方法を使えば可能だ。

しかし、グラフィックの情報量は、ものすごく多い。たとえば、MSX2のSCREEN8で描いた絵は54キロバイトもある。で、NAPLPSの特徴のひとつにグラフィックデータを比較的小さくできるってことがある。

それから、MSX2で描いた絵はMSX2やMSX2＋じゃないと、見ることはできないよね。ところが、NAPLPS方式で描かれた絵は、ほかの機種のパソコンでも見ることができるのだ。パソコン通信というのは、いろんな機種のパソコンを使ってアクセスしている人がいるわけだから、これはものすごく重要なこと。もちろん、NAPLPS方式で描かれた絵を再現するには機種ごとにデコーダと呼ばれるプログラムが必要だけど、現在、多くの機種に対応したデコーダプログラムがPDSのフリーウエアとして手に入れることができる。

さらに、NAPLPS方式で描いた絵は描いたときと同じ順序で再現されるため、順序を考えて描けば、絵を再現するとき、簡単なアニメーション効果を楽しむことができる。ストーリー性を持たせた4コマ漫画風のものとか、アドベンチャーゲーム風のものまで作っちゃった人もいるくらいだ。

そんなわけで、Mマガの運営する、お湯ネットのPDSライブラリにもNAPLPSのMSX2用のデコーダやエディタを登録してあるぞ。みんなで、NAPLPSを楽しもう。

⬆MSX2用のNAPLPSエディタ、NGMの作者、後藤寿庵さん（pcs08452）の作品だ。

NAPLPS（ナプルプス）とは……?

NAPLPSとは、北米のビデオテックス通信規約のことで、カナダのテリドンをその母体とし、北米の標準方式になっている。一方、イギリスのプレステルやフランスのテレテルを母体として欧州では、CEPTという方式で標準化が進められている。CEPTはグラフィックキャラクターをモザイク状に並べて画像を表現するのに対して、NAPLPSはコード化した図形描写の命令を送り、端末側がこれを実行するかたちになる。もともとは、カナダ通信省が地図を表示させるために開発したもので、より細かな表現が可能になる。

現在、アスキーネットPCSなどのフリーウエアとして流通しているNAPLPSは、必ずしもNAPLPS規格のすべてを満たしているわけではないが、アマチュア主導のかたちで広まっている。

アスキーネット PCS NAPLPS SIGもあるぞ!

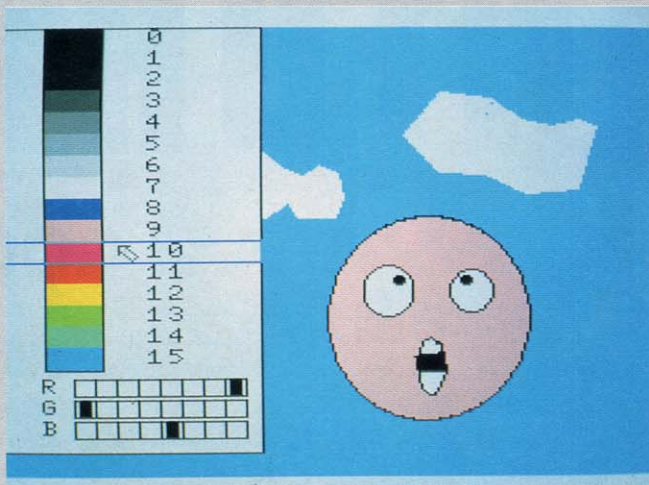
⬆アスキーネットPCSのNAPLPS SIGは会員による手作りのNAPLPSデコーダやエディタの環境も整い、情報交換の場として盛り上がりをみせている。

⬆アスキーネットPCSのPOLLライブラリには、NAPLPSデコーダやエディタ、画像データが登録されているのでダウンロードして楽しむことができる。

MSX2でNAPLPSの絵を描こう!

MSX2のNAPLPSエディタとしては後藤寿庵さん(pcs08452)の作ったNGMというプログラムがあり、アスキーネットMSXやPCSなどのフリーウエアとして手に入れることができる。お湯ネットのPDSライブラリにも転載させてもらったので、会員は自由にダウンロードできるぞ。

というわけで、NAPLPSの絵を描くことに挑戦してみよう。NAPLPSの場合、描いた手順がそのままデータとして記録される。つまり、ほかのグラフィックエディタのように1枚の絵を完成させてからセーブするという感覚ではないので、はじめのうちは、ちょっとまごつくかもしれないけど、逆に描いた手順通りに再現される特徴を利用して、簡単なアニメーションやストーリー性のある絵なども作ることができるわけだ。

NAPLPSで描いたクリスマスカードや年賀状をネットワークで送ったり、もらったりしたら、きっと楽しいぞ。

⬆これがMSX2用のNAPLPSエディタだ。NAPLPSのデータを自動的に生成するぞ。

NAPLPSの絵を見るためには

NAPLPSで描いた絵は、デコーダと呼ばれるプログラムで再現することができる。デコーダは機種ごとに用意されていて、もちろんMSX2用のデコーダ(MSX-DOSが必要)もフリーウエアとして手に入れることができる。

はじめは、左ページのコラムで紹介した、アスキーネットPCSのNAPLPS.SIGのシグオペ、Hiroさん(pcs12121)がBASICで作ったものだったが、その後、機能の拡張や改良が加えられ、現在の最新バージョンは、ROYさん(pcs 16734)が作ったNEWNAP.COM(Ver.3.01)だ。

NAPLPSで描いた絵のデータは機種に依存しないので、たとえば、PC-9801で描いた絵でも、MSX2用のNEWNAP.COMで見ることができるし、その逆もできるわけ。

MSX2用のNEWNAP.COMはオーバーレイモジュール(拡張プログラム)を組み込むことで、MSX2のSCREEN8や、SCREEN7のインターレスモードにも対応している。また、ディスクにセーブしてある複数の絵を連続して見ることのできるオプション機能もあり、大変便利だ。お湯ネットでは、網元さんインターネットを通じてNAPLPSをより多くの人に知ってもらい、ハヤらせていきたいと考えている。キミもNAPLPSによる画像通信にチャレンジしてみよう。

⬆網元さんネットの紹介も、こんなふうにNAPLPSで観ると、楽しくなってしまうね。

お湯ネット NAPLPSギャラリー

編集部でNAPLPSのエディタをいじくって遊んでいたら、もの珍しげに、おすもうさんゲーマーの三須とロンドン小林が寄ってきた。あげくの果てに「自分たちにも描かせろ」と言い出す始末。「まかせてください、これでも小学校のとき美術部部長だったんスよ」とMISTYが言えば、「ぼくは中学校のとき美術部部長でありましたです」とLONDON。

自慢じゃないがボク(ガスコン)も高校のとき、美術部部長だったのだ。こうなりゃ、美術部部長の意地をかけて、NAPLPSで勝負だ!

小学校で美術部部長だった MISTY作

⬆「き、き、きれいな、お、お花なんだな、うん」と、すっかり山下清画伯(芦家雁之助のマネ)になりきって描いた自画像だ。いいかげんにしろよな。

中学校で美術部部長だった LONDON作

⬆ウィザードリィフェアに編集部代表として出場し、最下位になっても、すべて「ウヒョ」で済ませてしまうロンドン小林の自画像だ。いかにも彼らしい。

高校で美術部部長だった GASCON作

⬆ほかのふたりには負けられないと、ひそかに練習して描いたガスコンの自画像。3人の自画像は見せしめのため、お湯ネットにアップロードしてある。

INFORMATION

GOODS

■CDをぶらさげちゃおう

持ち運びできちゃうコンパクトCDプレーヤーはほかにもあるけど、こんなにしゃれたヤツはなかったぞ！　肩にかけても、首につるしても、腰にぶらさげても、バッチリきまってしまうコイツは、シチズン時計の販売会社シービーエム社(株)から新発売の『ポータブルCDプレーヤーCBM50CP』。

デジタル/アナログ変換に16ビットリニア・コンバーターを使用しているので、音質はデスクトップ型に勝るとも劣らないのだ。そのうえ、12センチCDはもちろん、8センチシングルCDもアダプターなしでセットできてしまうという親切設計。単3アルカリ乾電池2本で、約4時間動いてくれます。

⬆32,800円[税別]。問シービーエム㈱☎03-200-6295

■電子えんぴつなんです

ひところ鉛筆をナイフで削れない子供が多すぎる、って問題になったもんだ。そんなこと余計なお世話よ、鉛筆削りがあるもん。いえいえ、もっとすごいものが登場しました。

松下電器産業(株)から発売された『電子えんぴつKX-N101』は、ワープロ機能付きの携帯用プリンタなのだ。本体のキーボードで文字をローマ字入力して、インクリボンの付いてる下部を紙に押しつけて手前に引くと印字できる仕組み。ビデオやカセットテープのインデックスみたいな小さいものにも、ちゃんとプリントできるから鉛筆はいらない、ってなわけだ。色はブラックとホワイトの2色。

⬆専用の入力ペン付き。22,000円[税別]。問九州松下電器産業㈱☎092-431-2111

■ドラクエグッズさらに充実

エニックスのドラクエグッズに新しい仲間が加わりました。

まずは『勇者の記録帳』(250円[税別])っていうノート。無地、方眼、横罫の3種類あるから、理科とか算数とか科目別に使い分けできちゃうのだ。あと、大好評のスライムぬいぐるみの大きいヤツがすっぽり入っちゃう『スライムPバッグ』(380円[税別])。もちろん、スライムぬいぐるみ以外のものを入れてもオーケーなのよ。

ジャンボなのもいいけど、チビちゃんが好き！　ってかたには、キュートな『スライムベビーぬいぐるみ』(1,200円[税別])がおススメ。ちょうどいい大きさなのだ。

聞くところによると、ドラクエグッズは間もなくまたまた新製品を発表予定とか。お楽しみにね。

⬆友達に差をつけるにはドラクエグッズがいちばん。問㈱エニックス☎03-369-8982

■お電話ですよ!!

電話が鳴ってるってことを、かわいいしぐさと鳴き声で知らせてくれる(株)バンダイの『テルテルペット』をご存じ!?　発売以来、怒濤の勢いで売れまくってるらしいのだ。その人気シリーズに、このたびウルトラマンとゴジラが仲間入りしました。

電話が鳴ると同時に、ウルトラマンは頭と体を動かしてピッピッと音を出し、ゴジラは頭と体と手を動かしてガァーガァーとうなるわけなのだ。コイツがあれば、電話がずーっと楽しくなるぞぅ。

⬆電話との接続はすごく簡単なのだ。各7,000円[税別]。問㈱バンダイ☎03-847-5101

TOY & GAME

■はやい！ でかい！ すごい！

（株）トミーから、はやくてでかくてすごいR/Cカーが出ました。

ハイパワーモーターを搭載してるからスピードとパワーは目を見張るばかり。しかも2スピード切り替えスイッチが付いてるし、走行は4輪サスペンションだから安定性バツグンなのだ。でもって図体のほうは、全長275ミリメートル、幅180ミリメートル、高さ140ミリメートル。つまり実物の16分の1ぐらいのスケールというわけ。そしてだ、何よりもすごいのはチャンネルシステム。2車種（各2色）それぞれ異なったバンドのチャンネルを搭載してあるので、4台同時走行ができちゃうのだ。

これだけの条件がそろってれば、パワフルでエキサイティングなレース展開が期待できそうだね。

⬆マニア必見だ。交換用チャンネルは別売。4,980円［税別］。㈣㈱トミー☎03-693-8630

■遊びませんか!?

（株）エポック社からパーティーゲームの新シリーズ『遊びま専科』が堂々の新発売。イラストに人気漫画家を起用。そのうえテーマが時流に合ってるから要チェックだ。

中尊寺ゆつこの『こんなんでましたけど!?』は、プレイヤーが霊媒師になって霊言の内容をあてっこするというゲーム。高橋春男の『公開！ 芸能裏ランク』では、プレイヤーは芸能プロダクションの社長に。窪之内英策の『ツルモク独身寮』は、ご存じスピリッツに連載中の漫画がゲームになったもの。で、『当世花歌留多 いろんな関係』は、いわば平成流花札といったところだ。年末年始の宴会にどうぞ。

⬆どいつもこいつもおもしろい。各1,200円［税別］。㈣㈱エポック社☎03-843-8811

■校則なんてくそくらえだ！

Mマガの読者のなかにも、厳しすぎる校則にうんざりしてる人がいーっぱいいると思う。そんな日ごろのうっぷんを、ゲームで晴らしてみませんか？

（株）ヨネザワから発売された『稲川淳二の大校則』は、校則地獄と化した学校を舞台に先生と生徒がモーレツな戦いを繰り広げる、スクールウォーズみたいなゲーム。プレイヤーは、自分の番のときは先生役、それ以外は生徒役、と1人で2役楽しめちゃうのだ。先生役はSTUDENTカードをとることにつとめ、生徒役たちは一丸となってTEACHERカードをとるわけだ。で、最終的には、捕獲したカードの合計点が多い人の勝ち。カードには稲川淳二のおもしろ百面相が描かれてて、キュート(!?)だ。

⬆愛のしつけ棒付き。1,500円［税別］。㈣㈱ヨネザワ☎03-861-6361

■こんな奴いらない!?

しりとりの要領なのにめちゃくちゃエキサイトしてしまうカードゲーム『こんな奴いらない』が、（株）トイボックスから新発売。ご覧のとおり、カードには世間からうとまれてる人とか事物とかが描かれてるのだ。で、1枚だけ場に残して、あとは全部プレイヤーに配ります。場に置かれてるカードに書いてある言葉の語尾（〝もちはだ〟なら〝だ〟）に続くカード（たとえば〝だんだんバラ〟）を、早い者順で場に捨てていくわけだ。要するにしりとりと同じ。でも、順番が決まってなくて早い者順だから、しりとりよりも100万倍スリルがあるのだ。もちろん、一番早く手持ちのカードがなくなった人の勝ち、です。

⬆1,200円［税別］。㈣㈱トイボックス☎03-844-7216

BOOKS

ペンギン村に陽は落ちて　高橋源一郎

●集英社
●1,100円[税込]

この本の帯には、〝マンガより面白く、テレビより楽しい〟と書いてある。そんなうまい話あるわけないだろーが、って半信半疑で読んでいくと、これがもう超人的なおもしろさ！サザエさんにウルトラ一族に北島マヤにキン肉マンにドラえもんに、うーん、まだまだいっぱい出てくるぞー。そう、超人気漫画の主人公たちが次から次へとご登場なさるわけだ。それも、養老院の保母さんになって好色じじいに言い寄られるサザエさんとか、月影先生にカンガルーをやれと言われて苦悩するマヤとか、『キン肉マン』という職業にゆき詰まったキン肉マンとか、笑いが止まらない一冊だ。

お子様業界物語　泉麻人

●新潮社
●1,000円[税込]

いま、お子様がトレンディーだ。編集部のある青山にも幼児向け英才教育塾みたいなのがあって、貴金属ごてごての金持ちママ軍団が、ベンツやらアウディやらでお子様がたを送り迎えしてたりする。そう、近ごろのお子様がたはやたらゼイタクだ。学校もおけいこごともお洋服も、すべてがブランド志向なんだそう。ってことは、お子様業界が活気を呈してるってことだ。で、〝時代の探偵〟泉麻人がお子様業界を徹底レポートしたのが、この本。グリコのおまけの変遷史なんかもあるし、ファミコンやMSXのゲームも話題にのぼってるのだ。皮肉っぽい読みかたもできたりします。

パイナツプリン　吉本ばなな

●角川書店
●1,000円[税込]

ここ１年ぐらい本屋さんの店頭を賑わしてる作家NO.1といえばこの人、吉本ばなな。文章の美しさ、ストーリー展開の奇抜さ、どれをとってもぶっちぎりだ。彼女の出現で、ごひいきの作家を初めて持った人も多いんじゃないかな。で、これまで小説ばっかり書いてた彼女の初めてのエッセイ集がこれ。ペンネーム〝ばなな〟の由来から、彼女の交遊関係、日常生活にいたるまで、彼女の言葉で楽しく描かれてます。彼女の鋭い感性が、文学はもちろんのこと音楽や芸術、それに芸能分野にも光ってて、そういったものがああいう小説になっちゃうのかと思うとゾクゾクしちゃぃます。

千倉真理の 映画も大好き！

「映画で、好きなジャンルは？」と聞かれると、必ず答えてしまいます。「やっぱりコメディー！」またもや、スチーブ・マーチンの登場です。

バックマン家の人々

学校時代の女友だちが、ちらほら赤ちゃんを産み始め、〝お母さん〟っぽくなっていくのを不思議そうに見ているこのごろ。子どもができる、ってことがどうしても他人事にしか思えないこの時期に、この作品を見てしまったため、笑いこけながらも、いろいろ教えてもらってしまいました。

バックマン家の人々というのは、長男ギル(スチーブ・マーチン)、姉のヘレン、妹のスーザン、末っ子のラリー、そして彼らの家族たち。設定を想像するだけでも、出演者は多くなるわけですが、どの家もそれぞれの事情がコビリついているために、ひと筋縄ではいかない問題が積まれていきます。

⬆子どもたちの演技が本当に素晴らしい。出演者がたくさんいます。

たとえばギルは、９歳の自分の子どもの神経症を「これは、親の責任だから、自分が何とかする」と、自ら息子たちの野球のコーチを始めるのですが、どうも、親の気持ちが子どもに伝わらない。

また、彼が家族のことで頭を悩ましているうちに、会社では仕事のことしか考えないライバルが、自分をどんどん追い抜いていってしまう……。仕事と家庭の板ばさみになるお父さんってわけです。

⬆スチーブ・マーチンは父親役。11月中旬公開予定。

ギルは思わず考えてしまう。「子どもが生まれたことによって、自分の生活はずいぶん変わってしまったなぁ」。そして、つぶやくわけ。「僕の人生は義務ずくめさ」

親の思いどおりに子どもは育たないし、子どもが20歳になっても30歳になっても親は親をやめるわけにはいかない……。子どもの立場で見ても、改めて両親に感謝したくなってしまう作品です。

〝愛しのロクサーヌ〟や〝ペテン師とサギ師〟で日本でも有名になってきたスチーブ・マーチン。今回はぐっと笑いを抑えてギル役を演じていますが、それでも彼がスクリーンに現われただけで、うれしくなる気持ちは抑えられません。

難しそうなことを書いてしまいましたが、ゼーンブ忘れて、スキップしながら、映画館に向かってください。本当にいい作品です。

VIDEO

■ワンダとダイヤと優しい奴ら

ジョン・クリーズにマイケル・パリンときて〝モンティ・パイソン〟を連想するアナタはかなりのツウ。この映画はこのパイソン一家のふたりに、真面目なはずのケビン・クラインとジェイミー・リー・カーチスが加わって、トンでもない強盗物語が展開する超過激なブラック・コメディーだ。

なにせ、クラインがすごい。ベトナム帰りで元CIAのプッツン男。カーチス扮するワンダ嬢に夢中で、すっごいやきもちやき。同じく彼女を好きな気の弱いパリンさんをいじめまくって、これがあの『再会の時』、『ソフィーの選択』のシリアス路線俳優だろうかと、見てる私たちのドギモを抜く。プッツンきたときの目に宿っている狂気はタダものではなく、パリンさんの金魚〝ワンダ〟を食べちゃうあたりは、もうアッゼン。これだけやったんならオスカーも当然だと、ついには感動すらおぼえてしまうのです。彼をこれだけ変身させる英国ブラック・コメディー・パワーはやっぱスゴイね。

●ポニー、MGM/UA
●108分、14,800円[税別]
●発売中

■パンチライン

トム・ハンクス主演でスタンダップコメディアンの物語と聞いて〝コメディー〟と思い込んでいた筆者(というのも解説書にスウィートなコメディーとある)は、フタをあけてビックリ! しっかり真面目な辛口の人間ドラマだったわけ。タイトルの〝パンチライン〟とは落語の〝オチ〟のことで、それが命のスタンダップコメディアンたちの厳しい舞台裏をシリアスに描いているのだ。

ハンクスはエリートコースからドロップアウトしたスタンダップコメディアン志望の青年。メジャーになろうとあがきながら生きている彼のまえに、同じ道を志す主婦のサリー・フィールドがあらわれ、ふたりは恋するようになる。とはいっても甘さはみじんもない。あくまで主題はメジャーへの道。

父へのコンプレックスを秘めたハンクスが、最初はただのお笑いから、ラストには皮肉で過激な笑いを放つ男へと変身する過程を見事な演技で見せ、感動させてしまう。この演技はスゴイゾ!

●RCAコロンビア
●110分、15,300円[税別]
●発売中

■君がいた夏

ジョディ・フォスターといえば『告発の行方』で見事アカデミー主演女優賞を受賞したけど、筆者はこの作品のジョディ嬢のほうが10倍ステキと感じてしまったのだ。

ジョディの役は、今はスランプに陥っている野球選手の〝一生忘れられない人〟。そんな彼女が自殺し、遺灰を彼に託す。主人公は故郷へと帰る旅で彼女との思い出をひもとき、彼女の意図をさぐろうとする。

その思い出に登場するジョディが素晴らしい。はじめてのタバコ、はじめてのときめき、はじめての悲しみ——彼がひとつ大人になるとき、彼女はいつもそばにいて、さまざまなかたちで励まし、勇気づけてくれた。ちょっと型やぶりで個性的な年上の女性をジョディはみずみずしく演じて、まぶしいほどの魅力を放っている。

時代は'50年代から'60年代にかけてということもあってノスタルジックな香りもいっぱいなのです。若き日の主人公のファッションもとってもかわいらしい、おススメ映画であります。

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●99分、16,000円[税別]
●発売中

■ザ・フライ2 2世誕生

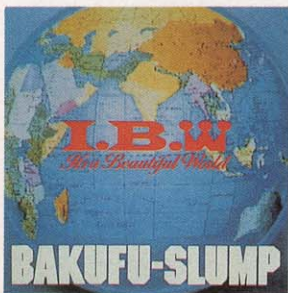
センセーショナルな話題をまいたクローネンバーグの『ザ・フライ』のあとをつぎ、そのSFXマンだったクリス・ウェイラスが初めてメガホンをとった第2弾の登場だ。

あのブランドル博士の息子が生まれる! ハエかはたまた人間かというところに興味はいってしまうのだが、その答えは人間。それもすごいスピードで成長し、バツグンの頭脳を持っている。そして……。

と、あとは本編を見てのお楽しみなんだけど、第1作がホラー純愛物語だったのに対し、今回はホラー父子物語。自分を育ててくれた博士と彼を慕うかわいそうなハエ息子の物語となっているわけ。

監督のウェイラスはSFXに頼ることなく、ちゃんとストーリーテリングしているところは好感度大で、ラストにいたってはアメリカ映画とは思えないド超のクラさを用意しているのだ。このクラさが好きか嫌いかで映画の評価も変わっちゃいそうだけど、筆者は意外性も手伝ってかなり好きであります。

●CBS/FOXビデオ、日本エイ・ブイ・シー
●105分、15,700円[税別]
●発売中

CD

I.B.W　BAKUFU-SLUMP

『ランナー』の大ヒット以後、大衆にうけるロックバンドとしておお忙しのBAKUFU-SLUMP。6枚目のアルバムが出ました。彼らしいパンチのきいた曲に加え、しっとりとしたバラードもある味わい深いアルバムです。中野の〝語り〟も最高！

●CBSソニー
●発売中/2,800円［税込］

ONE NIGHT IN HEAVEN　Wink

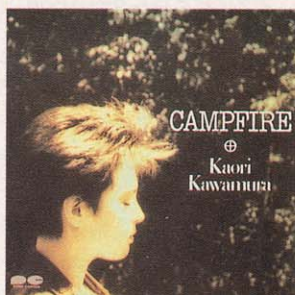
ここんとこ、テレビCMでしょっちゅうお目にかかるWink。お待ちどおさま、ニューシングルです。エスニックな香り漂う〝ONE NIGHT IN HEAVEN〟と、のりの良い派手めな〝CAT-WALK DANCING〟の2曲。来年の活躍ぶりがますます楽しみなのだ。

●ポリスター
●発売中/2,800円［税込］

Tell Me Why　HOUND DOG

働くロックバンド、と異名をとるHOUND DOGの18枚目のシングル。〝Tell Me Why〟と〝ROAD〟の2曲とも、歌詞をじっくりと聴いてほしい曲なのです。そうすると、自分のこととか夢のこととかが、見えてくるような気がするはずだ。

●アルファ・ムーン
●発売中/937円［税込］

CAMPFIRE　川村かおり

ラジオなどで大活躍の川村かおり。彼女のニューアルバム〝CAMPFIRE〟は、フォークロックをベースにバラエティーに富んだ構成で、彼女自身も作詞を6曲も担当してるのだ。11月は中旬までライブハウスツアーで全国を駆け巡ります。応援してね。

●ポニーキャニオン
●発売中/2, 800円［税込］

CYGUARD　TRASH GANG

日本のロック界にひと泡ふかせてやろう、ってことで結成されたバンドが、このTRASH GANGだ。ロックなら何でもこなしてしまう彼らが、サウンドに魂を注ぎ込んで、アニメビデオ『サイガード』のサウンドトラックを作り上げました。圧巻です。

●ポリドール
●発売中/3, 100円［税込］

OPEN YOUR HEART　浜田麻里

実力派シンガー浜田麻里、待望のニューシングルが新発売だ。彼女のキャラクターを活かした〝ワルツバラード〟で、しっとりと聴かせてくれます。ブラックミュージックっぽいサウンドを、こんなにつややかに歌いこなせるのも彼女ならでは、だ。

●ビクター音楽産業
●11月8日発売/937円［税込］

セサミでクリスマス!!

(株)ソニー・クリエイティブプロダクツのセサミグッズに、クリスマスものが新登場。タオルとかマグカップとかいろいろあるんだけど、とくにクリスマスカードはメロディーカードとかライト付きメロディーカードとか、うれしいばかりの充実ぶり。今年のクリスマスはセサミで決まりだね。

①
②
③ ④ ⑤ ⑥
☗①ノート150円［税別］。②ハンドタオル600円［税別］。③マグカップ850円［税別］。④ポストカード150円［税別］。⑤カード280円［税別］。⑥ライト付きメロディーカード1,200円［税別］。問(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03-237-5510

ありけんの

VIDEO GAME NOW HeySay!

AM SHOW特集

去る10月4日、5日の2日間、平和島にある東京流通センターにて毎年恒例のAMショーが開催されました。今月はそのAMショーの特集なのよ。

行って来ましたAMショー。予想はしていたけど、どこに行っても人、人、人。人がいっぱい、夢いっぱい。老若男女、職種もさまざま。ゲームマニアを筆頭に、サラリーマン、ゲーセンのオヤジ、外人さん、ジャーナリスト、子供連れのおばさん……。まさに何でもありの人間模様。竹下通りも真っ青の混雑ぶりだった。

さて、肝心の出展内容について。今回は、『グラディウスIII』とか、『R-TYPE II』とかの名作シューティングゲームの続編が多かったな。あと、最近ブームになっているカーレースゲームもたくさんあったぞ。残念なのは、脱衣麻雀が出展されなくなったことだな。毎年期待してたのになぁ……。

なぜかわからないけど、輪投げや玉入れといった遊園地にあるようなアーケードゲームがたくさんあったのには驚かされた。AM業界も変わりつつあるのかな。

レオタードあり、

いらっしゃいませ♥
AM SHOWにようこそ!

↑なぜレオタードを着ているのかはわからないが、きれいなお姉さんはAMショーの華。

カラオケあり、

↑ひたすらカラオケで歌い続けていた女の人。けっこう陶酔しているようだった。

アンパンマンもいたぞ!

↑早くアンパンマンのビデオゲームを作ってもらいたいなぁ。

おもな展示内容です

↑カプコンの『ストリートファイター89』。前作とは違う、1対多のバトルゲーム。

↑『バーニングフォース』。ナムコの3Dタイプのシューティングゲームだ。

↑タイトー『S.C.I.』。同社の『チェイスH.Q.』の続編。今度は弾も撃てる。

↑ジャレコの『ビッグラン』。パリダカールラリーをモチーフにしたレースゲーム。

AM SHOW戦利品プレゼント

AMショー開催を記念して(?)あちこちのブースでいただいてきたグッズをプレゼントします。まず、各メーカーのパンフレットを、まとめて1名の方に。バンプレストさんのブースからいただいてきた、SDガンダムカードを3名、カプコンの『エリア88』のポスターを3名、アイレムの『R-TYPE II』ポスターを2名の方にそれぞれプレゼントします。各メーカー様、本当にありがとうございました。

応募方法は、官製はがきにあなたの住所、氏名、年齢、電話番号、欲しいグッズ名を明記して下記のあて先に送ってください。その際にこのコーナーに対するご意見、ご希望などを書いていただけると、当選確率がグーンとアップします。筆者はイラストが好きなので、そういったものを描いてくださっても結構。枚数をたくさん出せば当たるというものではないので、1枚だけ送ってください。締切は12月8日必着です。どしどしご応募ください。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
VGグッズ 私ほしいんです係

NEWS

■多摩テックへ100組ご招待!!

東京の郊外、日野市にある遊園地『多摩テック』が、Mマガの読者100組(200名)を招待してくれるそうだ。多摩テックといえば、ゴーカート！　ノーマルなカートから、4輪バギー、クラシックカーと、とにかくありとあらゆるゴーカートのそろいぶみ。いっぱしのドライバーになった気分でバシバシ突っ走ってほしいわけなのだ。もちろんゴーカート以外にも、観覧車やコーヒーカップ、ジェットライダーなんかもあるから、寒さなんてなんのその、とばかりに楽しんじゃおう。

11月23日まで〝秋のカーニバル〟を実施。日曜祭日には、ぬいぐるみのコチラちゃんたちが、キミたちと一緒に乗り物に乗ってくれます！　11月12日、19日、23日の正午からと午後2時30分からは、中川喜弘とデキシーDIXによる、陽気で心温まるデキシーランドジャズをどうぞ。スケートが得意なキミには、11月26日の午前10時からと午後1時から開催される〝コチラとすべろう、初すべり〟がおすすめ。

⬆締め切りは12月8日。招待期間は12月から2月末までです。

往復はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入して下記へ応募してちょうだいね。

⬆入園＋乗り物1回(ただし500円の乗り物は除く)のプレゼント。

●あて先…………〒191 東京都日野市程久保5-22-1 多摩テック MSXマガジン係

●交通案内………京王線多摩動物公園駅下車バス5分
JR中央線豊田駅北口より多摩センター駅行バス12分
京王線・小田急線多摩センター駅より豊田駅北口行バス15分

●問い合わせ先‥‥☎0425-91-0820

■お待たせしましたっ

(株)ポニーキャニオンから、頼もしーいビデオが新発売。まずは『スーパーモナコGP・ターボアウトラン』。ご存じセガの人気ドライブゲーム2作品を、しっかりビデオにしてくれちゃったのね。しかも全ステージをもらさず収録。ゲーム攻略法のほか、オートマチック走行とかクラッシュシーンもバッチリはいってて、そのうえゲームでは見られないオリジナルCG画面、っていうおまけ付きなのだ。ドライブゲームのあのスリルが、ご自宅のテレビ画面でお楽しみいただけちゃうわけ。

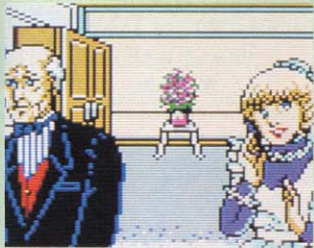
お次は、お待たせしましたね、ついに『テトリス』の完全攻略ビデオが11月21日に新発売なのだ。このビデオは、完全クリアーしたプレイの中から最もエキサイティングなシーンをセレクトして収録。超絶プレイヤーによる、ふたり同時プレイの様子もはいってて、これはもう、死ぬほど興奮します！　どっちも、スコアを上げたいキミには絶対必見のビデオなのです。

⬆写真左が4,800円[税別]、右が3,200円[税別]。㊐㈱ポニーキャニオン☎03-221-3151

PRESENT

いよいよクリスマスだ。お正月ももうすぐだしね。ということで、今月のプレゼントはドドーンと一発！　のはずが、うーん、でも量より質で勝負できるぞ。締め切りは12月8日。

今月のソフトは２種類ある。しかもどっちも売れ筋ソフトだ。冬休みに退屈したくないキミ、応募してみてはいかがかな。

まずは、期限つきのアドベンチャーゲームとして人気のある『アグニの石』だ。アメリカの片田舎のとある屋敷に、〝アグニの石〟と呼ばれる真紅のエメラルドが隠されているという噂を聞きつけて、ふたりの泥棒がやって来る。そして、ふたりの力を合わせて宝石を探し出すべく奮闘を始めるわけなんだけど、１週間以内に発見できなかったらゲームオーバー、という残酷ぶりなのだ。だから、従来のアドベンチャーみたいにじっくり考え込んでる暇はないっ。でもそこがおもしろいんだなー。ハミングバードソフトから３名に。

グラフィックの美しさは絶品なのだ。

さてお次は、TAKERUのTOP10の常連、『リップスティック・アドベンチャー』。仕事の依頼があんまり来なくて暇を持て余してる私立探偵が主人公。つまりキミね。で、久々に飛び込んできた依頼ってのが、大富豪の家から盗まれた家宝を取り返してほしい、というもの。そしてキミは事件を解決すべく立ち向かうわけなんだけど、その家にはキミの心を惑わせてしまう美しいメイドさんが実に５人も……。ブラザー工業から５名に差し上げますですよ。

こういうゲームは応募が殺到するハズ。

さて、リバーヒルソフトからは、雄大なRPGゲーム『BURAI』のオリジナル下敷きとステッカーをセットにして10名にプレゼント。下敷きの裏にはキャラクターの紹介がしてあって、とっても便利だ。

ステッカーは縦102ミリ、横187ミリもあるすぐれものよ。下敷きはフツーの大きさ。

ご・め・ん・な・さ・い

さて今月は、読者のみなさまにいろいろとお願いがあります。

まず、バックナンバーのお問い合わせについては、Mマガ編集部ではなく、アスキー直販部(☎03-486-7114)まで直接お電話でおたずねください。

次に、ゲームについてのご質問ですが、原則としてゲームの解き方やヒントに関するものは受けつけておりません。あらかじめご了承ください。

最後に、Mマガ編集部あての郵便物についてですが、どの係あてのものかを必ず明記してください。明記されていないと無効になってしまう場合がありますので、お気をつけください。

また、Mマガでぜひとりあげてほしい記事などがありましたら、Mマガ編集部までドシドシお寄せください。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

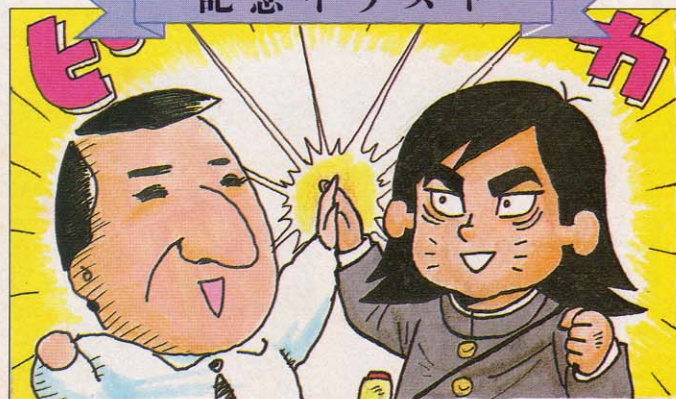
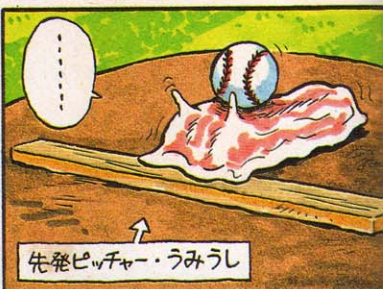
新生 したところがなんと今回で本当の最終回!

東京MSXTV通信網

略してMSX通信です

祝 べーしっ君連載開始!!

あとで、わざわざコーナーを設けて説明します。が、冒頭で、あ、いや、このページの一番上のところなんですけれどもね、いつかも書いたかもしれませんが、今回でこのM通は、ほんとに終わってしまうのです、諸事情で。なになに、狼少年だって？　やっぱ、信用ないかなあ。でも、今度は、ほんとにほんとに本当。来月号には、もうM通は、この２次元の世界からは存在しえないのです。

と、M通が終焉を迎えるに当たり、なんと、このMマガに、あの『べーしっ君』が連載開始されるというのは、なんと皮肉なことでしょう。というわけで、今月号から、かねてより声の多かった、姉妹誌ログイン、ファミコン通信では連載されているべーしっ君が、なんとこのMマガでも、読めるようになるのです、これから。二重の喜びですか？　あーそ。

というわけで、M通は出て行くべーしっ君は残る、あーちょいなちょいななので、ここに記念イラストを配して、みるのだ。桜玉吉先生と、荒井ぴよぱずの合作、花が咲く。記念イラストを配して、さあ、M通最後のカラーページということにいたしまして、あいさつにかえまーす。

記念イラスト

TIME TABLE

MSX通信 5万

時	頁	内容
6	146	べーしっ君連載開始！「桜玉吉とバロムクロスで日米合作だよほーいほい」▽M通最終回を飾る、豪華執筆陣
7	147	モーニングワイド147「低血圧なあなたの、こんなところがすごいのだ！」◇連続ドラマ「駅前社長漫遊記」
8	147	MSX君「書生さんが描く独特な狂った世界観」◇朝です！ 田中パンチです！「あっこんなところでこんな人」
9	148	お昼の演芸会「落語・長屋の花見」▽様々な人間模様を落語を通して学びながら明日に生きる糧とします
10	148	クロスワードパズル「最難クロスワードが登場」▽今月のクロスワードが解けたあなたはほんとうに天才だと思いますからがんばれ
11	149	M通の最後にあたって「見せます読ませますジャンボリーから田中パンチまでここに一挙大公開！」▽もうM通は2度としません
12	149	桜玉吉の〝おなじとこさがし〟「今だから語る桜先生の苦悩」▽絵を描くよりも、ギミックを考えるほうが時間がかかり大変なんですよ

おはようございます。モーニングワイドの時間です。いやあ、眠い眠い。春眠暁を覚えずっていうか、民民の餃子は覚えずっていうか、難波ホーライのアイスきゃんで一っ551はていうか、そんな広川太一郎みたいなノリはやめて、いやあ、季節は変わっても、いつも眠い眠い。あ、もう4時だ。早く原稿書かなければいよいよ殺されてしまうぞ。

さて、それはさておき、寝起きの悪い人っていうのが、どこの世界でもいらっしゃいますね。いるんですよ、友人にも。朝、というか、もう昼さがりもおもいっきりさがっちゃってるころ、用事があって電話したら……。「もしもし、○○さんのお宅ですか？」、「ほぁ」、「もしもし？」、「ほぁ」、「おーい、起きてんの？」、「ほぁ」。ほんであげくのはては「ガチャン」。なんだこいつは、ばかやろう。

低血圧の人ってけっこう多い。特に女性のかたがたに。

が、しかしなのである。低血圧が寝起きのいい悪いにはじつは関係ないという説もあるそうなんです。起きられる起きられないは、やっぱり精神的なものが大きいようで、確かに低血圧も原因のひとつでもあるらしいんだけど、それよりも気分の問題なんだって。確かに、明日は遠足だあとか、なんか特別なことがあるというときは、起きられるでしょ。あんまりなんでも低血圧のせいにすると、低血圧もかわいそうだわよ。

連続ドラマ 駅前社長漫遊記

「社長！ ここですよ、ここここ。ここなんですよ！」

「そうか、ここか」

「ここでね、社長、イーヒッヒッヒ、イッヒッヒイ、いやあ社長、イッヒッヒッヒ」

「こらこら、声が高い。まずいだろ。フッフッフッフ」

「ほらほら社長、口もとがほころんでますよ。ほらほら、背広のすそもほころんでますよ」

「そうかな、あ、ほんとだ。こりゃまいったな。ホッホッホ」

「そこのほころびを、お取りいたしましょう。ほれつんつん」

「おー、こりゃこりゃ」

「おーどんどん取れる取れる」

「ああ、ほんとうだな」

「まだまだ取れる取れる。あー裏地が全部取れちゃったです」

MSX君⑥

小山俊介 プロデュース：Aキヨマー

朝です！ 田中パンチです！

どーもー、田中パンチです。桜玉吉先生の『しあわせのかたち第2巻』はお読みになられましたですか？ そうですか。

では、いきなりですが、いつものように目撃ネタです。今回は、ちょっとビッグですよ。

当社、アスキーがある東京青山の、これまたほんとの裏通りに、肛門科の医院とか教育に厳しい幼稚園とかがあるんですが、そんなこんなのせまい道をとぼとぼと、あたしゃ歩いてたんですよ。すると前から白いベンツが。500SLという2シーターのオープンタイプのやつ。おお、とか思いながら横によけました。そのままそこにいると、当然の帰結として車に轢かれて千畳敷きになってしまいますから。で、そのベンツが通りすぎるところを横目で見てると、その運転席には、あの岡本綾子が！

ひとりで運転していらっしゃいましたが、もっと大きな表通りで見かけるならまだ心の準備もできようというもんですが、ほんとクソ狭い（あらら、おゲレツ）通りで遭遇したもんすから、これまたびっくりしゃっくり。横によけずに、そのまま轢かれてしまってもよかったかしらんと、思いました。たいしたスピードでもなかったので、ボコンと当たって、あいててとかになって、だいじょうぶですかとかいうことになって、そんで元気になったらそれが縁でゴルフでも教えてもらう、なんて筋書きはいかがなもんでしょうか？

あきまへんか。

なので、今度からゴルフでは、岡本綾子さんを応援したいと思います。男性では青木ですね。泉川ピートってヘンな名前ですね。それでは！

お昼の演芸会

出演：笑福亭おこめ
題目：長屋の花見

ピーピーヒャララピーヒャララ、ドンドン(出囃)。

えー、まいどまいどばかばかしいおはなしをしてしまいますけれども、こーしたら、こっちからこっちの人は、笑ってください。どーも、すいません。街の娘のいうことにゃ、ああ、いうことにゃ。柳亭痴楽はいい男、ああいい男。山のあなあなあな、あなた、もう寝ましょうよ。

などということは、さておきまして、さあ落語をはじめましょう。

へんな人間が集まりますと、へんな集団になりまして、へんな集団ということになりますと、それはもうやっかいなものになってしまいます。そのへんな集団というものが、この冬のくそ寒いなか、花見をしようということに議決いたしましたものですから、それはもうたいへんなへんたい、へんたーいトマレ、というようなものなのでございます……。

「おう、なんだあな、こんなクソ寒いときに花見っていうのも、まあ、オツなもんだーな」

「なんでもいいすけど、寒いっすよ。先輩先輩先輩、寒いっすよ」

「そりゃ冬なんだから、寒いのは当たり前だのこんこんちき、よ。そんな当たり前なことは言わずに、さあ飲もうぜ飲もうぜ。酒の係は孝夫だろ。おい孝夫、酒はどうした」

「酒は、手に入らなかったんだよなじつは。そんでね、その代わりに、これを持ってきたよ、オリゴCC。これはいいんだ、体に。それと、リゲイン。これもいいんだ。キイロとクロは勇気のしるし、24時間たたかえますか、ビジネスマーンビジネスマーン、ジャパニーズビジネスマーン、ときたもんだ、もんたよしのり、なんちってな」

「そんなもんで酔えるかよ。寒いんだ。もっと体の暖まるものは、だれか持ってないのかよう」

「オレ、暖まるもの、持ってきてるんですけど」

「おう、なんだなんだ」

「暖かい、ボクのココロ」

「なに言ってんだよ、バカ。ココロのボスみたいな顔しやがって」

「ボシュッ」

「うっ、げほっ」

「おいおい、むやみやたらに撃つなよう、東郷」

「…………………………」

「あいかわらず、無口だから、困っちゃうんだよなあ」

「つまみはないのか、つまみは」

「ここに、ありますよ。鍋の蓋」

「なに、古いネタやってんだよ、こんな若者向けの雑誌で」

「ほらほら、たまご焼きがわりの、タクアンタクアン」

「これなんか、ほら、かまぼこみたいな消しゴム」

「ほら、これなんか、十勝花子みたいな野沢直子」

「あに言ってんだよう、なんかほんとに食うものはないのか」

「湿気ちゃったのりたまが乾燥しておせんべいみたいになったやつ、これは辛口でうまいぜ！」

ああ、ではこのへんで、お後がよろしいようで。

クロスワードパズル

今回で最後なんですけれども、連載終了を記念して超難解なクロスワードパズルをお届けします。これが解けたあなたは、けっこうすごい人かもしれない。

〈ヨコのかぎ〉

1 丸い昆虫。赤に黒の模様。
2 とった人がそうなる。包帯とか巻いてて、こわい。
3 ゴミをなくしましょう。○○キャンペーン
4 帰り道。
5 物理的な変化が起きる境界点。なんて説明はカタイけど。
6 親兄弟親戚などの総称。
7 ○○○の友。
8 お風呂場などに貼ってある。
9 こいつは悪いなあと見てしまう。○○○○がするなあ。
10 軽い軽い。
11 ある基準に対する比率を表わしたもののこと。
12 中心にあるもの。

〈タテのかぎ〉

1 両側に木が植えてあります。
9 お湯に溶かして、飲むもの。
13 将棋も指すし、歌も歌う。
14 あんまりフキすぎると嫌われてしまうのだ。
15 東京ディズニーランドがある。
16 とりすぎたなあ。みんなも、気になるときがくる。
17 安いウイスキーの第一人者。
18 悪魔の○○○○○。
19 このいくら丼の値段は？
20 ジャンプして向かっていく。この野郎！ と○○○○○。
21 カタイ。
22 鳥を利用した漁業。
23 かけると暖かい。

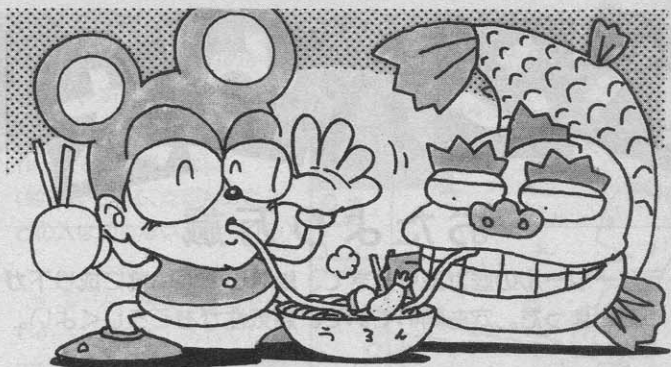
〈10月号の解答〉

と、こんなんでした。応募は多かったようですよ。そんなわけで、茨城県の横田秀明さんと大阪府の荒川伸之さんには、図書券を進呈いたします。おめでとうございました。みんなもがんばってね。

ら	つ	ぱ	の	み	■	こ	め
く	し	ん	■	の	う	が	く
だ	■	つ	き	も	の	■	じ
の	し	■	か	ん	じ	■	ら
ぱ	ん	く	■	た	ゆ	う	■
つ	き	ぎ	め	■	う	き	よ
ち	ろ	り	ん	■	き	■	ろ
■	う	■	■	た	ち	ぐ	い

感想文
M通の最後にあたって

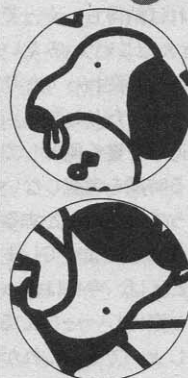
冒頭でもお知らせしたとおりに、およそ4年間くらいかな？　月刊ログイン(当時は)のコーナーとして誕生して、そののちこのMSXマガジンに引っ越ししてはびこり続けたMSX通信も、今月で本当におひらき。ずっと担当してきた、例のバカのジャンボリー加川こと田中パンチこと幻探偵ことさすらいの用心棒こと包丁人味平に出てくるブラックカレーことらっきょうの皮むきことリチャード・アッテンボローことラッキーパンティープレゼントこと田中パンツは、とりあえずは消滅することになりますので、ご贔屓いただきまして、本日はありがとうございます。

編集者にとって、こういうコーナーは、一回始めるとクセになって、しょうがなくなるものでして、どうしようもなくなるものなのです。しょうがなくなっても、わさびがあればとも思うんですけど、それでもしょうがないという、なんともいやはや矛盾だらけの車選びです。こういう文章もおそらくもう書けなくなると思うと、鯛のおかしら付きが熱くなります。

田中パンツはそのご幼少のみぎり、びっくりハウス(パルコ出版刊、今は休刊中）なる雑誌を読んでおりました。結構、好きだったんですよね、その本って。でも、宝島はあんまり読んでません。今結構読んでいるのは、はた山ハッチ(やくみつる）作品と課長島耕作とはりきりさよちゃんとナオミだもんと胡桃沢さんの一連の作品群とアルバトロスビューです。みなさんも読んでくださいね。　―完―

桜玉吉の"おなじとこさがし"

「いやあ、このコーナーだけは終わってくれてよかったよかった」とは、桜先生の弁。「なかなかコーナーは、たいへんだったですよー、時間かかったしー」。でも、やってておもしろかったでしょ？「そんなことないよー」。あのねえ、もうちっと、肯定的な、はなむけになる言葉を声帯を使って発してくださいよう。言ってみそ？「ごはん食べにいこうよ。不二家」

こういう雰囲気に育まれながら、このコーナーは生まれました。環太平洋地域5億人のパズルファンのみなさまの脳味噌をみもみもにし続けて何ヵ月。反逆の精神から誕生したこのおなじとこさがし、でした。知能検査を思い出した、10時間探したけれどわからん、などいろいろおたより、楽しく読ませていただきました。あなたの時間をほんの少しでもこのコーナーでつぶすことができたのなら、それでうれしからずやです。ついでだ、今月も解こう！

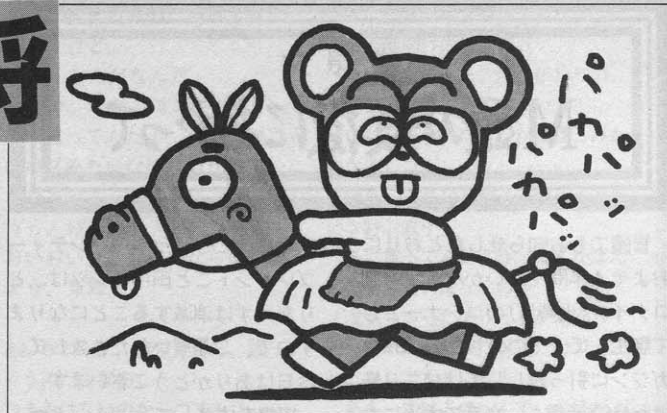
先月の解答

先月の問題は、これはいいデキでしたね。手前ミソですけど。わかったときに、おおこれはグラッチェ、グラッチェ！　と思わせることができたら、それで勝利です。

で、その解答はといえば、ほれこのとおり。図書券3,000円分の当選者は、厳正な抽選の結果、神奈川県の森村直樹さんと、石川県の落合義男さんでした。おめでとうございました。ファイナルな問題で、どうぞお知恵をおしぼりください。

パンパカ大将

おたより万歳

ラバーソールの底が減りすぎて、単なるデカい靴に成り下がってしまった。穴も開いていて、通気性がおそろしくよい。

パカパッ パカパッ

夏目漱石の作品に出てくる書生さんとMマガの書生さんとでは、どっか違うんですか？
（兵庫県　藤本　尚士）

♨ 違います。
どこが違うかというと、夏目漱石の作品に出てくる書生は、おそらく架空の人物だが、Mマガの書生は、実在する、と思っていただきましょうか。
その実在する書生のコーナー、〝書生さんのお色気大冒険〟は、人知れず消えていきましたが、藤本くんの目にとまったので、こうしてお返事を書いているわけですが、私はとても元気です。藤本くんはお元気ですか？　このごろ外はとても寒くなってきたので鼻水や咳に気をつけてみてください。
それでは、さようなら。
Mマガの書生

♨ や～、なんだかんだいってますけどMマガの書生は、鎌倉のさきっぽのほうから青山くんだりまでゴムゾウリで来るリゾート野郎なんですよ。おまけに短パンはいてすね毛も見せてくれちゃうから、しびれちゃうーん。まあ、こんな書生でよかったら、もってけドロボウ。ちなみに、書生の近況はファミ通のファミ道楽に載っています。知りたい人だけ見てみれば。えっ、私は誰かって？　まあ、書生のナニとでも言っておきましょうかねえ。これってスキャンダルになりますか？　うふふふふ……。
デザイナー小竹向原純子

おたよりのコーナーを読んでいるとき「あっ、私もそう思う。やっぱ、そーだよね」と同意見の人に感心していたら、それは私だった。よくあるこっちゃでよー。（秋田県　安井　亜紀子）

♨ 自分でかいたおたよりが、ポストに入れてから１～２ヵ月経って雑誌に載っても、最初はピンとこないもんだ。「私もそう思う」となれば納得もいくってもんだけど、「なんだこいつ」みたいにすっかり考え方が変わってたりすると、ぎょっとしたりしてね。
返事を書く側としても、発売される時期を考慮しないと、内容によってはぎょっとするだけではすまされなくなってしまうのだよ。たとえば、今日は曇っていてちょっと寒いし……なんてことを書くでしょ。でも、これが発売されるころは大雪だとか、異常気象で真夏日になってるとか、ああ、あられの降る毎日になってたらどうしよう。困ったなあ。
まもなく冬眠に入る編集者

もうそろそろ受験勉強もはじまるけど、Mマガは買いたいと思います。買っといて入学したあととかにまとめて読みたいと思います。（埼玉県　飯塚　隆史）

♨ うーん、高校受験かぁ。そう言えばあたしにもそんな時期があったような気がするけど、なにしろひと昔も前のことだからね、なーんも覚えてない。唯一思い出すのは、うちのママが〝絶対に共学校に行かなきゃダメよ!〟って息巻いてたことだけかな。で、フツーの都立高校生になったわけなんだけど、高校生活ってめちゃくちゃおもしろかった。まず、さぼり！　これには、チャイムが鳴る前にあらかじめ教室からぬけ出す方法と、教室の後ろの席に陣取っておいて出席の返事をしてから脱走する卑怯な方法とがあるのよね（ちなみに後者は〝ゴキブる〟と呼ばれ、よく使われていました）。
それに早弁でしょ、パチンコでしょ、お酒でしょ、そうそう、男の子たちは麻雀もやってたわね。とにかく高校って極楽みたいなとこだから、キミが一日も早く合格するように、おねーさん、陰ながらお祈りしてあげるワ。これでもう心配する必要はないわね。
隆史くんよりひと回り上の編集者

足のすりキズがかぶれたのがひろがってきて気持ち悪いのでタイガーバームをぬったら、皮がむけて治ってきました。ところで、編集部の方はどうしてそんなに明かるいのですか？　そのユニークさが気に入りました。
（徳島県　宍戸　保夫）

♨ そんなに明かるいかなあ。

のんきな父さん
No189741430　桜玉吉

★ひき続きイラスト大募集!

先月にひき続きイラストを募集してます。そーだなー、来月号からはこのパンパカ大将で紹介することができると思います。

特にジャンルは問いませんので、Mマガには直接には関係のないイラストなんかもひやらひやらと送ってきてください。しかーし、見ての通りここはカラーのページではないので、せっかくキレイな色で描かれていても無駄になってしまうかも。注意する点はそんなもんかなー。

Mマガにイラストを送っても載らないからなあ、と長い間ペンを持っていなかった人は、まず柔軟体操からスタートしよう。急に描くと体に無理がくるに違いない。そんなわけで、とっとと体操しよう。ほれ。

タイガーバームぬったら治るかなあ。治ったら落ち着きがでるかなあ。落ち着いちゃって、なにがあってもびくともしなくなって、たとえ今日が締め切りだとしても、いや、本当はきのうだったんだけれども、そんなことで動揺することはなくお気に入りのスカートを〝トラ皮のパンツ!〟と指さされても表情を変えず、西を向いては拝み、そういう人に私はなりたい。

こころざしの高い編集者

血が止まらなくてつらい。
（岐阜県　荻山　晴彦）

♨ ほっておけー、そんなもの。首の後ろをトントン叩くなんてムダなことはするこたあないのだよ。ティッシュを鼻にギュッとつめて〝ふんっ〟とやり続けると、真っ赤なティッシュが部屋に散らばって、きれいだなあ。いつまでも見ていたいけど、誰かが部屋に来る前に片付けたほうがよろしいかと思います。見せびらかせたい？　わかるなー、その気持ち。でもなあ、きみの将来を考えるとき、やはりそれはやるべきことじゃないとしか言えないなあ。

え？　ああ、つらいのですね。血が出てるんだから、医者に行っても誰も怒らないよ、口に出しては。早くしないと手遅れだな、うん。間にあったらまたおたよりをください、待ってます。

ドクターと呼ばれた編集者

鹿サーキットの近くに新ソフトを売りにきてほしい。
（三重県　大石　要）

♨ 鈴鹿サーキットですか。私は去年T&Eソフトのイベント関係で行きました。いいところですね。でも私はホテルで飲みつぶれてしまい、朝起きたらなんと下半身丸出しだったという、いい経験をしました。ちなみに私のGパンとパンツを脱がしたのは、ログインというマニア向けの雑誌で仕事している新井創士という人です。北海道が好きな人です。新婚です。

そういえばT&Eソフトで思い出しました。平成元年の10月1日のことです。私が某女性(彼女だ)と、池袋駅の有楽町線の乗り場に向かっておりました。すると、むこうから私の知っている男性が紺色のワンピースを着た女性（確かポニーテールっぽい髪型だったはずだ）と一緒に、手をつないで歩いてきました。なんと、その男性とは、あのT&Eソフトの吉川さんだったのです。思わず声をかけようかな、と思いましたが、お互い女連れということで、ヤボなことはしませんでした。吉川さん、もしこれを読んでましたら、『遥かなるオーガスタ』の3.5インチ版を、Mマガ編集部の田川まで送ってください。もちろん98用。そうすれば、もうこの話題には触れませんので。よろしくねーん。

不良編集者ラメンちゃん

古いトイレでフタをする（どっぽん便所）のがあるけど、あのフタはどう考えても、モアイをイメージして作ったとしか思えない。
（知る人ぞ知る、たぶんほとんどの人は知らないと思われる）

♨ ふーん、考えすぎじゃないのー。だって、あれでしょ、古いトイレのふたって、木製で楕円形の中央に手で持つところがついてるやつでしょ。ああ、それが鼻のように見えてモアイみたいだっていうわけね。ふーん。

でも、最近見かけないよね。私も2、3年前に友人のアパートを訪ねたとき、15年ぶりぐらいにそのフタつきどっぽん便所と対面して、けっこう感動したものだ。しかも、そのアパートにはガスというものがきてなくて、友人は食事のたびに庭に七厘（炭火を使うコンロ）をひっぱり出して、料理をするのであった。

ところで、どっぽん便所というのは子供のころ、とっても怖かったような気がする。中から手が出てきそうで。でも、一番怖いのはやっぱり自分が落ちちゃうことだよね。学校でも、たまーにいたなあ。落ちて姿は見えないのに中から叫んでるヤツ。情けなーい。

よく落ちそうになった編集者

先月の続きです。つまり〝パンパカ大将〟っていうのはだなあ、じつは深い深い意味があったのだが、あまり深すぎて今となっては説明できる人がいないのだ。確か格調高いコンセプトを唱えて名付けられたハズで、ああそれなのに誰も覚えていないなんて……。そーだなー、このコーナーがなくなるころまでには、なんとかかか細い記憶の糸をたどってそのコンセプトやらを明らかにしたいと思いつつ、なんとかごまかしたつもり。

おたよりのほかにも、こんなことをやってくれたら嬉しいなあ、涙流しちゃうなあ、なんていう希望があったら教えてね。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
私こそがパンパカ大将です係

MSXよ!

いいじゃないですか奥さん。だんなは九州に出張だってことは知ってるんですよ。ほら。もうこんなになってる2ページ

題:『ペットのすすめ』
作:ガブリエル・ニーニョ

漠然と〝ペット〟というと、みなさんはどんな動物を連想されますでしょうか? たいていの方々は犬または猫でしょう。これらのほかにポピュラーな動物といえば熱帯魚や金魚、錦鯉や亀といった水棲動物、文鳥やインコ、カナリアなどの小型の鳥類、そしてリスにウサギ、モルモットといったほにゅう類があげられますね。

最近では一風変わったペットを飼っている人が増えているそうです。とくにワニやトカゲといった、女性に毛嫌いされがちだった動物が脚光を浴びはじめ、それも女性にもてはやされているというのです。きっとこれは〝恐いもの見たさ〟から発生した、好奇心の延長上にある感情の現われではないかと推測します。あまり自信はありませんが……。

どうしてペットを飼うんでしょうか。理由はふたつにわけられます。ひとつは動物愛護心。簡単にいうと〝かわいいから!〟っていうやつですね。もうひとつは孤独感や自己独占欲(これは珍しいが)から生じた衝動。すなわち〝だって、寂しいんだもの〟というものです。ほとんどのペットは人間よりも小さく、いつでも飼い主の下の立場にあるため、思いどおりになる(例外もある。たとえばトイレとか)。このような、あまりうなずけない理由であるにせよ、そういうノリでペットを飼っている人も現にいるのである。

ペットの話をするとき、「キミは犬派? それとも猫派?」という質問をよくされるし、また私もよくする。キミはどちらであろうか。私は完全なる猫派だ。でもペルシャとかシャム猫みたいな、いかにも〝血統書付きよーん〟という雰囲気の猫は嫌いである。私が好きなのは、純粋な日本猫だ。もう、死ぬほど好きだー! やっぱり三毛猫でしょ? いや待てよ。実家で飼ってる白と黒の、バットマンのような猫(ゴン、というありふれた名前がついている)も超かわいいし。あー、猫を飼いたいなあ。

うまい具合に話が展開しました。そうなんだよねー(ここからは語り口調です)、だってマンションとかアパートってペット飼っちゃいけないんだもんなー。そりゃ一確かに飼ってもいいところもあるけど、全体から考えたら、ほーっんの少しなんだもん。やってられないもんなー。でもね、菅沢美佐子は大家さんにだまって猫を飼ってるよ。それも2匹。でも1匹は毎朝ヒゲを剃る猫だよ。まー、いいけど。私も朝食作ってくれる猫飼ってるし。あ、私が飼われてるんですね。曾良豆も飼われてるって噂だよ。デタラメだね、編集部の人ってさ。

今、私がほしいのはトカゲなんですよ。これはおすすめですよ。体長20センチくらいのがいいですね。エサは金魚です。ちなみに私が今目をつけているのは、1匹約4万円だそうです。かなりゼイタクですよね。でもいいんだよなあ。お金がないんだったらカナヘビとかヤモリとかでもいいよね。ハチュウ類でしょ、時代は。

で、結びですが、ペットを飼うきっかけって、けっこういきなりなんだけど、飼う以上きちんと責任を持って飼っていただきたい。大きくなって邪魔者扱いするなんて、もってのほかですよ。ちゃんと愛を持ってずーっと接してほしいですね。あと、飼い主のほうが偉い! というような概念は捨て、共存しているんだ、というような心でのんびり暮らしていってほしいと、かように思うのです。

〜完〜

このコーナーでは、みなさまからの文学作品を募集しています。採用された方には、Mマガ特製テレカと原稿用紙をセットであげちゃいます。よろしくお願いします。

〒107-24
東京都南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
MSXよ! あゝ蝶になる係

デザインの心は母心 押せば命の泉アキ

ほんのひと月お休みしただけて、世間はもう冬という季節になってしまいましたが、現在わたくしのまわりにはまっ黒く日焼けしてウクレレいる、じゃないウカれているやつが、どーゆーわけか、いる 4、5人 とゆーのも、冬へと一直線に突き進む世間とはウラハラに、わしらは1年じゅう夏! のセブ島へと旅行してきたのサ へへーん キミたちもゲームばかりやっとらんと、外に出なきゃアカンよ 冬だけど というわけで1名様にセブ島名物ウ×レ×(?)をプレゼント ×ク×レがほしいと書いてMSXよ! 泉アキの係まで送ってね 来月も続く……か?

今月の一口メモ
●からし明太子入りなめ茸っておいしいよ。(高橋ピョン太・契約社員)

今月の一口メモ
●わさび入りなめ茸もおいしいよね。(TACO. X・編集者)

鳴呼うるわしのゲームちゃん

ごきげんうるわしゅう。さて、今月はコナミのアクションゲームについて考えていきたいと思います。コナミのゲームの歴史というのはかなり古いんですよね。そのなかでもアクションゲームとシューティングゲームはとくに古いのです。今回は前者である、純粋なアクションゲームについて取り上げ、その代表作品(個人的に面白いと思ったものですけど）を2つ紹介します。

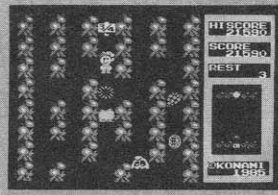
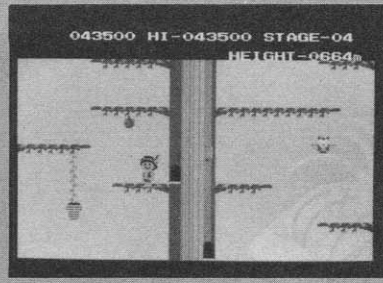
コナミのMSX版ゲームソフトが初めて発売されたのは今をさかのぼる1983年の終わりころ。『わんぱくアスレチック』が最初のソフトだったと思います。あ、これは今回関係ありませんのであしからず。

そんな(トートツだ)コナミが、1984年の11月に発売した『マジカルツリー』と、翌年の5月に出た『ピポルス』について紹介していきましょう。この2つのゲームにはいくつかの共通点があります。まず、BGMが軽快でほのぼのしているというところ。マジカルツリーのBGMは、じつは〝おおブレネリ〟で、一方のピポルスはシャレたウエスタンなのですが、どちらもゲームにとても合っていて、思わず体がウズウズしてしまうのです。

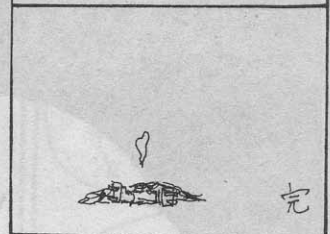
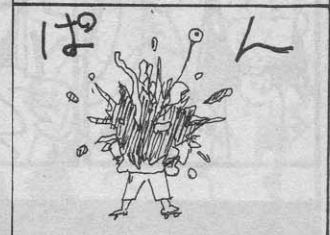
もうひとつの共通点は、キャラクターの尿、じゃなくて妙です。敵にぶつかったとき、ジャンプするときなど、行動のひとつひとつに愛嬌があって、ついついのめりこんでしまうわけよ。もちろんゲームのコンセプト、バランスも絶妙で、クソ難しい！　というようなこともないし、だれにでも楽しくプレイできるの。

それではそれぞれのゲームについての大まかな解説をしていきましょう。まずはマジカルツリーです。インディアンの子どもが高さ2,000メートルもの木（きっとメタセコイアだと思います←推測）の上にある城にたどりつくべく、木の枝をピョンピョン跳び移るというものです。敵もケムシとかフクロウで、全体的にコミカルな仕上がりになっています。かなりシンプルなゲームだけに、今プレイするとかえって斬新さがあるアクションゲームの佳作といえますね。

ピポルスは強制縦スクロールのシューティング要素を含んだアクションゲームで、このゲームの後に発売された名作『魔城伝説』の土台になったゲームなのです。内容は、複雑につながり合っているステージを進み、どこかにあるきれいな丸いやつ（必殺幼児向け解説）を捜し出して家に戻るというもの。ちなみにこのゲームは『コナミ　ゲームコレクション番外編』に入っていますので、〝今すぐプレイしてみたいぜエリザベス〟という人は買ってみなー。

来月は大特集だー。驚けー。

☗ピポルス。いい！　グッド。日本語でいうと犬だな。早くやれ(強制)。

☗東京タワーの約6倍もある木を登るマジカルツリー。そんなに登って酸素はあるのか、えー？

天使のGペン
監修：前田吟

爆発くん

☗佐賀県の電撃太郎の作品。たはは。

来月の告知といろいろ♥

光陰矢の如し、とはよくいったもので、MSXよ！　もおかげさまでそろそろ42周年目に突入します。長いようで短かった42年間。ふりかえればいろんなことがありましたね。富士山の大噴火、森永ドライミルク事件、刀狩りなど激動の日本とともに歩んできたMSXよ！　生きたマテリアルとカテゴライズされることのないページ構成で、これからもキミのハートを刺激していきます(全部デタラメ)。

先月号の校正問題の解答

いかがでした、今月のMSXよ！　は。今月はいきなり特集を組んでしまいましたが、たまにはいいものですね。来月はいつもどおりのページになりますのであしからず。

ところで、我々編集者はまちがった文章を直す〝校正〟という作業をします。キミたちもこの文章で校正の勉強をして、世界をまたにかける、すばらしい編集者になってみてはどうでしょうか。

私はどこにでもいる人間である。好奇心と快感と欲求と曖昧を懐に隠し持ち、絶えず歩き回る。表では愛想よくふるまい、裏では憎悪と暴言を撒き散らす。だからひとりでは生きていけない。私はどこにでもいる人間である。好奇心と快感と欲求と曖昧を懐に隠し持ち、絶えず歩き回る。夢では豪勢な生活に満足し、現実ではため息をつき続ける。だからひとりでは暮らしていけない。私はどこにでもいる人間である。好奇心と快感と欲求と曖昧を懐に持ち、絶えず……。

というわけで来月号では、なんと、MSXよ！　が大変身するという告知があるぞ！　とくに、このMSXよ！　というタイトルが変わるかもしれないのだ！　とにかくみんなは来月号の発売を待てよ。気が早すぎるぞー。すまぬ。

愛しのポンコちゃん

—忙しすぎる〜

今井美保

片目のジョナサンと仲良くなってしまったポンコちゃん。ところが今回は……。

※この物語はフィクションです。

フフフ
いい事
考えた

ポンコに
大ボスを
やっつけて
もらおう
さすが
ちぃボス
考えることが
単純
こんなもんでしょ

え――――ッ

たのみます
ポンコちゃん

あいつのせいで
ずっと悪いことを
やりつづけて
きたんです

俺たち3人を
助けて
下さい!
でも
こわーい

『とかげのしっぽ』を
倒せば
キャツの宝は
みーんなポンコ
ちゃんのもの
ですよ
やる!

というわけで
『とかげのしっぽ』
のあじと

待ちかね
たぞ
ポンコ
とかげの
しっぽ
気味悪い
な
俺と
勝負したい
そうだな

俺は
ギャンブル
で世界を
征服した
男
もし
お前が
勝ったら
俺の1番の
宝をやる

わーーい♡

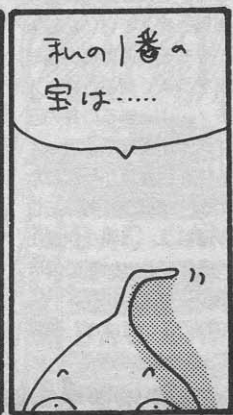
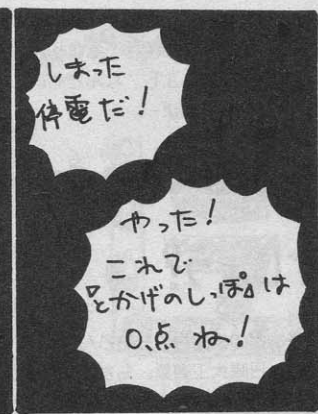
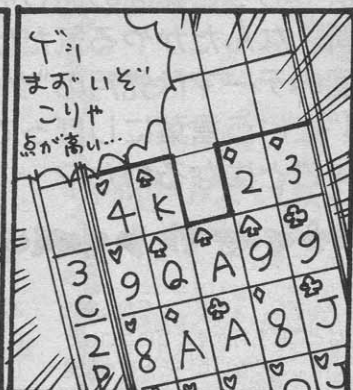
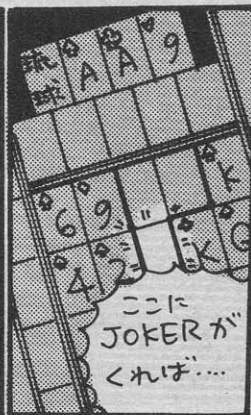
だがもし負けたら
お前は俺の
言うなりになるのだ

性の
奴隷
たる
づけ
くすん
家事一般
……

勝負は再び
琉球

ポンコ
がんばれ!!!
みんな……
人のことだと
思って…

よしッ

この漫画に対するご意見やご感想、ファンレターのあて先は、MSXマガジン編集部『いや〜んポンコちゃん』係まで送ってください。

今回はちょーおっと誌面の感じを変えてみたぞ。これで気分も一新、なんだかやる気だけは満々の曾良豆だぞ。さて、今回のテーマは先月の"ゲームの主人公"で出てきた、"道具"という言葉にしぼってみようと思う。いったいどーゆーことになるのか？

とにかく何かをしてみよう

どーも。曾良豆です。最近なんか面白いことあります？　やたらこういう会話が多いと思わない？ボク自身、おもわず口にしてしまうことが多いんだけど、やっぱりみんなつまんないのかな。テレビも映画も、なーんか面白くないんだな、これが。時代というもの、なんでしょうかねえ。どこにいっても、あーあ、うんざり、って感じ。だから最近はどこにも行かずにゴロゴロしている。よくないなーとか思うんだけど、どーもうまくいかない。

やっぱりね、とにかく何かを始めるしかないんじゃないかな。何でもいいのよ。やればそれなりに面白いし。ウダウダ言ってる暇があったら、なんかしろ。人間は常に動いてないと不安になっちゃうし、何しでかすかわかったもんじゃない。健全な平成の日本を維持して行くために、とにかく動きましょうね。仕事に生きるもよし。趣味にはしるもよし。なんでもいいからやってみよー。

道具で完全武装された人間の、拡張された意識。

道具って何なんでしょう？

先月号で、ゲームの主人公は道具に近いものだ、ってことになったんだけど、覚えているかな？忘れた人はもう一度読み直そう。ちょっと強引な感じもするんだけど、まあいいじゃない。で、今回は道具というものについてもう少し考えてみよう。

道具って何？　と聞かれてすんなり答えられる人はそういないだろう。道具は道具じゃないの……なんてモゾモゾ言葉を濁したりして。考えてみりゃ道具っていう言葉に当てはまるものが、あまりにも多すぎるんじゃないかな。ハサミ、鉛筆などの文房具はもちろん、台所用品、日曜大工道具、もちろんコンピュータだって道具だ。電車、バスなんかもより速く移動するための道具と考えていいんじゃないかな。そもそも道具というものは、物事をうまく運ぶために人間が使うモノ。よーするに身の回りのものすべてが道具だと思っていい。服も体を包み暖かくするための道具だし、家だって雨風をしのぐための道具だ。人間が作り出したもので道具じゃないものはほとんどないんじゃないかな。

よく言われることだけど、道具は人間の手足の延長のようなものだ。そして今問題にしたいのが、道具と手の境界だ。どこまでが手で、どこからが道具なのか。わかりきったことじゃない、と思うかもしれないけど、たとえば手袋をつけてカナヅチを持ったら、どうします？　なんとなく手袋は手で、カナヅチが道具だと思わない？

ほかにもある。靴をはいているとき、靴下は足？　それとも道具？要するに使っていることを意識しない道具は、すでに体の一部みたいに考えているんだと思うな。絶えず使っていなければならない道具、使っていることを忘れてしまうほど使いやすい道具、こういった道具ほど、その傾向が強い。

道具の身体化について

身体(道具じゃなく、自分の手だと思える部分、モノ、をこう呼ぶことにしよう)と道具。この境界は絶えず揺らめいている。野球でバッターが打席に入り気持ちを集中させているとき、バットは彼の身体となっている。だけど、バットケースにいれられているときはただの道具だ。懸命に油絵を描いている人にとって、筆とかパレットは身体といえるだろう。でも油絵に慣れてない人だと、なんか使いにくい臭いのきつい道具だと思うんじゃないだろうか。

また、人間の文明がすすむにつれて、こういった道具の身体化はどんどんエスカレートしている。今は衣服が身体化した道具の代表といえるんだろうけど、身体化の最先端を走っている道具はやはりなんといってもテレビだろう。あの音と映像の洪水の前では、身体と道具という構図はあっさりと壊され、身体化というよりも身体自体が映像に取り込まれる、そんな錯覚をしてしまうほどだ。

ちょっと前にはやったサイバーパンクも、コンピュータのプラグを体に差し込み、人間の体を物理的に道具と直結したりしてて、まさに身体化と呼べるものだ。あれって、道具の身体化が著しく進んだ、近未来の人間の姿を描いたものなんだよね。実際、将来的にこうなることは、不思議でもなんでもないことだし、きっとこんな世界がやってくるに違いない、とボクは思うわけだ。

話をコンピュータにもどしてみよう。ゲームの主人公が道具だとすれば、その身体化が著しいほどそのゲームに集中していることになる。自分の手の一部のように、スムースに動いてくれる主人公。一般に操作性と呼ばれている部分がそれにあてはまるだろう。

きれいな写真といい男。

限りなく広がる意識

なぜこんなに道具にこだわるのか? それは道具の身体化が人間の意識をどんどん広げていくからだ。たとえば、バットを身体として使っている野球選手の意識、ものの感じかたは、野球のなかった江戸時代の日本人には理解ができないはずだ。バットというボールを打つためだけに作られた特殊な道具。これをにぎったときの感じは、きっと、やってみた人にしかわからないものだろう。

コンピュータだってそうだ。コンピュータを自分の手のように使いこなしている人間の意識は、日常の人間の意識とはかなり違ったものになっている。一番いい例がシューティングゲームじゃないだろうか。やったことのない人が、夢中になってゲームをしている人を怪訝な目で見るのも無理はない。ディスプレイとキーボード、アルファベット、もしくはひらがなカタカナの記号の並び、明滅する光と音、これらの閉鎖された、日常生活と切り離された世界にいるわけだから、意識のありかたが違っていても不思議はない。理解できるはずがないのだ。

コンピュータに限らず、道具を使うことによって新たに開拓される意識は、とても重要なことのように思えるのだ。開拓しなければ生きていけないものなんかじゃないし、逆に、そういうことから遠ざかっているほうが、安定した生活を送れるのも確かだ。ただ、なんか先行きが楽しみじゃない? 新たな未来が待っている感じでさ。

新たな道具の発明、そしてそのたびに少しずつ変化していく人間の意識。なんだかワクワクしてこない? もう少し未来になって、頭の中で考えるだけでいろいろなことがすぐにできちゃう時代になったら、そりゃもう爆発的に人間は変化するんじゃないかな。ま、今の時代だからこそ、こういう人間自体の変革が待ちどおしいのかもしれないけどね。

意見・感想待ってます。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部ユメミル真空管係

ハードウエア事始め

関 鷹志

今回は趣向を変えて、MSXのカートリッジスロットに差し込んで使うハードウエアの紹介です。製作は難しくなりますが、より楽しい活用方法を発見できることでしょう。

バックアップRAMカートリッジの製作

私が手がける第1回のカートリッジスロット利用編の最初のハードウエアは、バックアップRAMカートリッジです。このカートリッジがあれば、自分で作ったソフトをディスクのない機種でも簡単にオートスタートさせて実行できます。もちろん、BASICで作ったソフトにも対応しているので、誰にでも手軽に利用できるはずです。

ここで、カートリッジスロットについて少し説明しておきましょう。MSXが誰にでも簡単に使える理由のひとつに、カートリッジスロットの存在が挙げられます。カートリッジスロットには、MSXの心臓部であるZ80A-CPU(以下CPUと略)の大部分の信号や、MSX独自の信号線が接続されています。これをカートリッジバスと呼びます。もちろん3種類の電源ラインも含まれているので、カートリッジスロットに差し込む基板内の回路に電源供給もできます。

カートリッジスロットに接続して使う回路を自作して楽しむためには、基本的なことをまったく知らないよりは、多少なりとも知っていたほうがいいに決まっています。カートリッジバスには、表1のような信号線が割り当てられています。この信号線の役割を簡単に説明してみましょう。

入出力の方向は、本体を基準にしたもので、出力といった場合は本体が出力して、カートリッジスロットに接続した機器に信号情報を伝えることを意味し、入力といったら、カートリッジスロットに接続した機器が本体に情報を伝えることを意味します。

なおMSXでは、CPUの64キロバイトあるメモリ空間を4等分して管理し、0000H～3FFFHまでをページ0、4000H～7FFFHまでをページ1、8000H～BFFFHをページ2、そしてC000H～FFFFHをページ3と呼ぶので、今後はそれに従った呼び方で説明していきます。

カートリッジの各信号について

まず、1番ピンは$\overline{CS1}$出力です。このピンは、ROMカートリッジ用に用意されているもので、CPUのアドレスバスがページ1を示していて、なおかつ、$\overline{RD}$＝Lのときにのみ Lレベルになります。通常は、ROMカートリッジ内の128キロビット(16K×8ビット)ROMの$\overline{OE}$端子に接続して使用します。

2番ピンは$\overline{CS2}$出力です。$\overline{CS1}$との違いは、ページ2にROMアドレスが配置されるだけで、使用方法もまったく同じです。

3番ピンは$\overline{CS12}$出力です。$\overline{CS1}$や$\overline{CS2}$と同一の役目を持ったラインなのですが、このピンは256キロビット(32K×8ビット)ROMに対応しています。つまり、ページ1とページ2にROMアドレスが配置されます。これら3つのピンは、ROMを組み込んで使う場合以外に使用することはまれで、今回は使用していません。

⬆実際に使ってみた。このようにケースに入れると、すっきりした感じで仕上がる。

4番ピンは$\overline{SLTSL}$出力です。この信号線はMSX独自のもので、スロットごとに違うものになっています。スロット情報が差し示していて、かつ$\overline{MERQ}$＝L、$\overline{RFSH}$＝Hとなっているときにのみ Lレベルになります。I/OアドレスのA8Hに書き込まれるデータが、スロット情報となっています。このことに関しては、詳しく解説してある専門書などを読んでみてください。

5番ピンは将来の拡張用ということで、予備となっています。ユーザーが勝手に使用することは、認められていません。

6番ピンは$\overline{RFSH}$出力です。CPUの$\overline{RFSH}$端子に接続されています。ダイナミックRAM(DRAM)を利用するときに用いるだけです。

7番ピンは$\overline{WAIT}$入力です。CPUの$\overline{WAIT}$入力端子に接続されています。この信号をうまく利用すると動作速度を落とすことも可能です。この端子にはオープンコレクタタイプのICしか接続できません。

8番ピンは$\overline{INT}$入力です。割り込み処理を行なうための端子です。この端子にはオープンコレクタタイプのICしか接続できません。

9番ピンは$\overline{M1}$出力です。CPUの$\overline{M1}$端子に接続されています。おもにZ80Aシリーズ専用の周辺LSIを接続するときに用いる端子です。

10番ピンは$\overline{BUSDIR}$入力です。カートリッジスロットに接続したI/O空間に位置する回路が、データバスラインに信号を送出するときなどに、Lレベルにしてやる必要があります。

11番ピンは$\overline{IORQ}$出力です。CPUの$\overline{IORQ}$端子に接続されています。この端子は、CPUがI/O空間を利用するときにLレベルになります。

12番ピンは$\overline{MERQ}$出力です。CPUの$\overline{MERQ}$端子に接続されています。CPUがメモリ空間を利用するときにLレベルになります。

13番ピンは$\overline{WR}$出力です。CPUの

$\overline{\mathrm{WR}}$端子に接続されています。この端子は、CPUが外部に接続したメモリやI/O装置にデータを書き込むときにLレベルになります。

14番ピンは$\overline{\mathrm{RD}}$出力です。CPUの$\overline{\mathrm{RD}}$端子に接続されています。この端子は、CPUが外部に接続したメモリやI/O装置からデータを読み込むときにLレベルになります。

15番ピンは$\overline{\mathrm{RESET}}$出力です。本体の電源を入れた瞬間、もしくは本体のリセットスイッチを押した瞬間からほんのわずかな時間だけLレベルになる端子です。この状態で、本体内のCPUやI/O空間に配置されたLSIの大半(時計回路を除く)も初期化されるのです。

16番ピンも5番ピンと同じく、将来の拡張用ということで未使用となっています。

17番ピンから32番ピンまではアドレスバス出力です。順にA9、A15、A11、A10、A7、A6、A12、A8、A14、A13、A1、A0、A3、A2、A5、A4となっています。なぜこのような配置になっているかはどの資料を見ても明らかにされていませんが、ROMカートリッジの基板を簡単に作るために、ROMのピン配置にアートワークが都合良くなるようにしたのではないかと、私は勝手に想像しています。

33番ピンから40番ピンはデータバスです。順にD1、D0、D3、D2、D5、D4、D7、D6に対応しています。これらは入出力端子です。

41番ピンと43番ピンはGNDです。すべての信号の規準点であり、電源端子の規準点でもあります。

42番ピンはCLOCK出力です。CPUのCLOCK端子に与えられているタイミング信号(約3.58MHz)とまったく同一のものです。

44番ピンはSW1です。カートリッジの抜き差し検知に関係ある端子で、46番ピンのSW2とカートリッジスロット内部の回路で接続しておかないとMSX本体の電源が入りません。

45番ピンと47番ピンは＋5ボルト供給端子です。カートリッジスロット1つにつき、300ミリアンペアまでしか取り出すことが認められていないので、注意が必要です。

48番ピンは＋12ボルト供給端子です。カートリッジスロット全体で50ミリアンペアまでしか取り出すことが認められていないので、注意が必要です。

49番はSOUND IN入力です。この端子にオーディオ信号を入力してやると、本体内部の音源などとミックスされて外部に出力されます。お馴染みの『激ペナ2』などのゲームカートリッジでも頻繁に利用されています。

50番ピンは－12ボルト供給端子です。カートリッジスロット全体で50ミリアンペアまでしか取り出すことが認められていないので、注意が必要です。

本来ならば、Z80A-CPUの信号の詳しいタイミングなども紹介すべきなのでしょうが、それをやるとなると立派に1冊の本になってしまいます。もしそれらに関して詳しいことを知りたい人は、CQ出版社の額田忠之著『Z80ファミリハンドブック』などを読むといいでしょう。

スロットを利用するときの注意点

MSXのカートリッジスロットを利用するには、いくつか守らなければいけない約束ごとがあります。

カートリッジバスの各信号ラインは、一部(SW1、SW2、SOUND IN、および電源に関するピン)を除いては、入力、出力ともにすべてTTLレベルと決められています。

データバスとアドレスバスは、カートリッジ側のファンアウトは5以上、ファンインは1以下でなければいけないということになっています。コントロール信号に関しては、ファンインは2以下、ファンアウトは2以上と規定されています。ファンアウトとは、同じ品種のデジタルIC(この場合はLS-TTL)を出力に接続して何個分ドライブできるかという値です。またファンインとは、ファンアウトをいくつ消化するかという値のことです。たとえば、通常のLS-TTLのゲートの場合はファンアウトは20、ファンインは1となっています。しかし、ドライブ能力の大きいバッファICの場合は、ファンインは同一でもファンアウトは大きめになっています。

これからもわかるように、カートリッジ内部の出力は、通常のLS-TTLを、また入力は複数のゲート入力を接続しなければ、まず問題なく規格をクリアーできるということになります。

なお、HCタイプのCMOSの場合は、LS-TTLに対しては、ファンインは1以下になりますが、ファンアウトは10になります。入力電流がほとんど流れないのに、ファンインが急激に小さくならないのは、CMOSの場合はLS-TTLよりもはるかに大きな入力容量を持っているからです。LS-TTLの出力に多くのCMOS-ICを接続すると、負荷に大きな容量のコンデンサーが接続されることになり、高速の信号を扱うと波形が大きく変化してしまって、誤動作の原因になったりするのです。

図1 カートリッジスロットピン配置

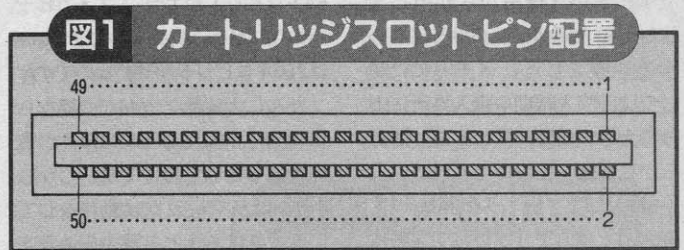



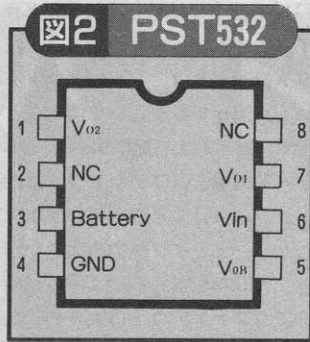
表1 カートリッジバス信号線

ピンNo.	名称	I/O	ピンNo.	名称	I/O
1	$\overline{\mathrm{CS1}}$	O	2	$\overline{\mathrm{CS2}}$	O
3	$\overline{\mathrm{CS12}}$	O	4	$\overline{\mathrm{SLTSL}}$	O
5	予備	—	6	$\overline{\mathrm{RFSH}}$	O
7	$\overline{\mathrm{WAIT}}$	I	8	$\overline{\mathrm{INT}}$	I
9	$\overline{\mathrm{M1}}$	O	10	$\overline{\mathrm{BUSDIR}}$	I
11	$\overline{\mathrm{IORQ}}$	O	12	$\overline{\mathrm{MERQ}}$	O
13	$\overline{\mathrm{WR}}$	O	14	$\overline{\mathrm{RD}}$	O
15	$\overline{\mathrm{RESET}}$	O	16	予備	—
17	A9	O	18	A15	O
19	A11	O	20	A10	O
21	A7	O	22	A6	O
23	A12	O	24	A8	O
25	A14	O	26	A13	O
27	A1	O	28	A0	O
29	A3	O	30	A2	O
31	A5	O	32	A4	O
33	D1	I/O	34	D0	I/O
35	D3	I/O	36	D2	I/O
37	D5	I/O	38	D4	I/O
39	D7	I/O	40	D6	I/O
41	GND	—	42	CLOCK	O
43	GND	—	44	SW1	—
45	+5V	—	46	SW2	—
47	+5V	—	48	+12V	—
49	SOUND IN	I	50	−12V	—

ここで使用するICについての説明

今回はICを3個、抵抗器を5本、コンデンサーを3本、スイッチを2個、電池を1個、専用基板セットを1セット、と今まで作ったものの中では、部品点数が多いほうの部類に入ります。

メモリICには、256キロビット(32K×8ビット)のスタティックRAM(以下SRAM)である62256タイプを使用します。これはCMOS構造で消費電力が大変小さいので電池でバックアップが可能であることと、ハードウエア構成が簡単ですむという理由から利用しました。購入価格は2,000円弱というところでした。メモリICに関しては、購入時期や購入場所によって大きく値段が異なることはあらかじめ知っておいてください。

SRAMはダイナミックRAM(以下DRAM)と違ってリフレッシュ動作を必要としません。DRAMの場合は、このリフレッシュという動作をしてやらないと、記憶内容が消えてしまうのです。DRAMの記憶方式はコンデンサーの充放電機能を利用しているのに対して、SRAMの記憶方式はフリップフロップ(FF)を利用しています。コンデンサーに溜まった電荷が放電してしまう前に内容を読み出して、再度同じ内容を書き込んでやるということがリフレッシュ動作なのです。

しかし、内部構造の違いで、同程度の集積度のメモリでもSRAMはDRAMの4分の1の容量しかありません。つまり、世間で256キロビットのDRAMが全盛の時はSRAMは64キロビットが主流に、1メガビットのDRAMが一般的な時にはSRAMは256キロビットが"旬"なのです。

たんに大容量なRAMが必要ならばコスト的にもDRAMのほうが有利であるというわけです。しかし、DRAMはリフレッシュ動作をしているときにもっとも電力を消費するので、バッテリーバックアップに適していません。そこでこういった場合の用途などには、SRAMのほうが断然有利なのです。市販の名刺大のメモリカードも、中身は今回作るものと大差はありません。ICのパッケージや部品の実装技術が、自作より優れている程度なのです。

今回使用する28ピンDIPタイプのSRAMのピンの内訳は、アドレスラインがA0～A14の15本、データラインがI/O 0～I/O 7までの8本、タイミング信号入力ピンが3本、電源ピンがVDDとVSSの2本の計28本で、未使用ピンはありません。

タイミング信号ピンは、書き込み用の$\overline{WE}$(Write Enable)入力、読み出し用の$\overline{OE}$(Output Enable)入力、そしてスタンバイモードとアクティブモードを切り替えるための$\overline{CE}$(Chip Enable)入力の3種類です。

カートリッジバスから出ている信号線から、SRAMの$\overline{CE}$端子に与えてやるための信号を作り出すために、ハイスピードタイプのCMOS-ICの74HC138と、バッテリーバックアップICのPST532を使います。

74HC138は、"3 to 8 Line Decoder"と呼ばれる16ピンのDIPタイプのICで、6本の入力端子(A、B、C、G1、$\overline{G2A}$、$\overline{G2B}$)の状態により、8本ある出力端子の状態が変化します。この部分もSRAMと同時にバッテリーバックアップしてやる必要があるので、通常のLS-TTLなどを代わりに用いることはできません。必ず、高速CMOS-IC(HCシリーズ)を用いてください。この場合、メーカーはとくに問いません。価格は、100円程度のはずです。

ミツミ電機のPST532は、停電検出回路とバッテリー切替回路を内蔵した8ピンのDIPタイプのICです。今までは、この部分をトランジスタや抵抗器、ダイオードなどの複数の部品で作らなければならないので、なかなか面倒だったのですが、このIC1個ですべて片づいてしまいました。価格は200円程度のはずです。

ここで使用するICのピン配置、および基本的な動作の様子は図2、図3、図4を見てください。

入力						出力							
G1	$\overline{G2A}$	$\overline{G2B}$	C	B	A	V0	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7
L	*	*	*	*	*	H	H	H	H	H	H	H	H
*	H	*	*	*	*	H	H	H	H	H	H	H	H
*	*	H	*	*	*	H	H	H	H	H	H	H	H
H	L	L	L	L	L	L	H	H	H	H	H	H	H
H	L	L	L	L	H	H	L	H	H	H	H	H	H
H	L	L	L	H	L	H	H	L	H	H	H	H	H
H	L	L	L	H	H	H	H	H	L	H	H	H	H
H	L	L	H	L	L	H	H	H	H	L	H	H	H
H	L	L	H	L	H	H	H	H	H	H	L	H	H
H	L	L	H	H	L	H	H	H	H	H	H	L	H
H	L	L	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	L

そのほかの部品はこれを使う

抵抗器5本はすべて100キロオーム(カラーコードは茶黒橙金)の8分の1ワットタイプです。何も表示してないものは、まず8分の1ワットだと思ってさしつかえないので、あまり電力表示は気にしないでください。また、カラーコードの最後は誤差なので、金でなくてもかまいません。今回は誤差に気を使わない用途なのです。極端な話、47～200キロオームの間なら、まず問題なく動作するぐらいなのですから……。

抵抗器4本は、片方の端子をたんにGNDに接続しているだけなので、4本封入型の集合抵抗器を用いたほうが便利です。抵抗器は1本10円以下で買えるはずです。

コンデンサーは電源ラインに入れるために3本使います。0.1μFの積層セラミックコンデンサーを2本、そして16ボルト47μFの電解コンデンサーが1本です。積層セラミックコンデンサーが入手できない場合は、通常の円板型のセラミックコンデンサーを用いても大丈夫です。ただし、形状が積層型と比べるとかなり大きくなるので、配置する際には注意が必要です。どれも1本あたり50円以下で購入できるはずです。

⬆ケースのフタをはずしてみたところ。部品の取り付けなどは、慎重にやろう。

電源ラインに使用するコンデンサー(パスコンと呼ぶ)は、袋詰め(たいていは一袋100本)で売っているものを利用すると、1本あたりの単価がかなり安くなり、オトクです。

スイッチは基板用の3Pトグルスイッチ(1回路タイプ)です。これはメーカーやタイプによって大きく価格に差があり、1個あたり150～400円の間で入手できるはずです。なお、あまり厚みがあると、専用プラスチックケースに収まらないことがあるので、購入するときにはその点に気をつけましょう。

また、何度もこの先カチャカチャと切り替えることになるので、あまり安物を買うとスイッチそのものが壊れて、泣きを見ることにもなりかねません。ひと目見て、あまり頑丈そうでないように見えるものは、実際にもそのとおりなので、目で見ても丈夫そうなものを選んでください。私はフジソクのATE1D-6M3-10を用いてみました。

電池は、最近世間を騒がせたリチウム電池を用います。リチウム電池は、1個の電圧が3ボルトと高く、また長期保存性にも優れているので、電卓や腕時計などに広く使われています。使用方法を間違えたり、構造欠陥がない限りは、先日のような事故は起きないはずです。専用電池ホルダーがあるわけでもないので、どの形状のどの型番のものを使用しても構いませんが、私はCR2032という型番で呼ばれるものを使用しました。定価300円のものでした。

専用基板セットは、以前は数社から発売されていたのですが、最近ではサンハヤト社から発売されている3種類のみになってしまったようです。今回はその中のMCC-159Pを用います。これはMSXカートリッジスロット用基板と、ROMカートリッジ形状のプラスチックケースがセットになったものです。定価2,000円となっています。

なお、どうしてもこの基板セットが入手できない場合は、ケースなしのMCC-159(定価1,700円)、基板形状が異なるタイプのMCC-158(定価1,700円)、実際にはPC-6001mkII用として発売されているMCC-152(定価2,200円)、小型UK基板M型シリーズ76R(定価1,200円)などが利用できます。これらを用いた場合、多少くふうすれば、不要になったゲームカートリッジのケースを利用して、きれいな形にまとめあげることも可能です。ケースに収めやすい順番は、MCC-158、MCC-152、76Rの順です。また76RやMCC-152の場合、カートリッジスロットのピン番号と基板上のピン番号が一致していないので、注意が必要です。

以上の部品を併せて、実際の購入価格は5,000円程度に収まるはずなので、ゲームソフト1本我慢すれば、十分揃えることができてしまいます(などと言いつつ、激ペナ2に完璧にハマッて原稿が遅れ気味の私……)。

さあ、動作チェックと初期化を行なうぞ！

さて無事に完成したら、MSX本体のカートリッジスロットにカートリッジを差し込みます。なお、この際、ほかのスロットには何も差し込んでおかないようにしてください。

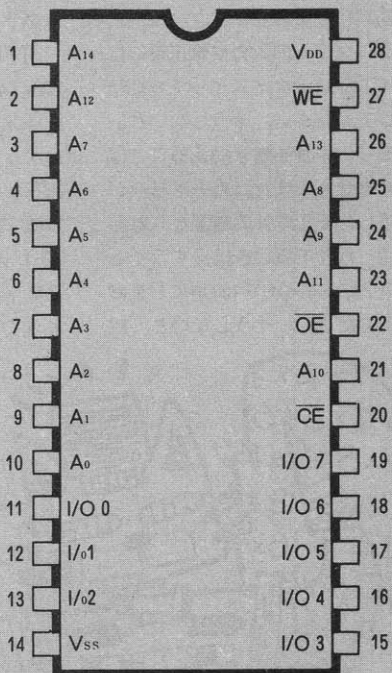
ライトプロテクトスイッチはOFF(書き込み可能状態)に、またセレクトスイッチはどの向きになっていても構いません。MSXの電源が切れていることを確認してから、逆差しに注意してカートリッジスロットに入れます。ケースに入っている場合は、逆差ししようと思っても不可能なので、安心です。

この状態で、電源を入れて初期画面が出て、BASICなり、メニュー画面が立ち上がったら、ひとまず安心です。もしまったく動かなくなってしまったら、急いで電源を落として、再度配線の確認をしてください。BASICが立ち上がったとき、16キロバイトのMSX1の場合は、メモリのフリーエリアが増えているはずですが、32キロバイトや64キロバイトのMSX1、すべてのMSX2、MSX2＋では何の変化も見られないはずです。いつもと様子が少しでもヘンな場合は、やはり大急ぎで電源を切り、チェックしなおしてください。

次に、スイッチはそのままの位置で、164ページのリスト1を実行させます。これは、必ずダイレクトモードで実行させてください。

OKが出たら、164ページのリスト2を入力し、テープかディスクにセーブしておきます。実行させて、〝POWER OFF！〟と表示が出たらIDコードの書き込みは完了したことになるので、ライトプロテクトスイッチをON(書き込み不可能な状態)にして、MSXの電源をOFFにしてください。そして再度電源を入れて、メニュー画面、もしくはBASICが起動することを確認します。

図4 HM62256LP-12

ピン	信号	信号	ピン
1	A_{14}	V_{DD}	28
2	A_{12}	$\overline{WE}$	27
3	A_7	A_{13}	26
4	A_6	A_8	25
5	A_5	A_9	24
6	A_4	A_{11}	23
7	A_3	$\overline{OE}$	22
8	A_2	A_{10}	21
9	A_1	$\overline{CE}$	20
10	A_0	I/O 7	19
11	I/O 0	I/O 6	18
12	I/O 1	I/O 5	17
13	I/O 2	I/O 4	16
14	V_{SS}	I/O 3	15

動作モード	CE	OE	WE	I/O 0～7
読み出し	L	L	H	データ出力
書き込み	L	*	L	データ入力
非選択	L	H	H	ハイインピーダンス
スタンバイ	H	*	*	ハイインピーダンス

注：*はHまたはLレベル。NCはノーコネクション

これで、バッチリ動くはずだ

BASICが立ち上がった状態で、ライトプロテクトスイッチをOFFにしてください。何か簡単なプログラム(必ず行番号付き)を入力してから、LISTを取って文字化けなどがないことを確認しましょう。次にライトプロテクトスイッチをONにして、NEWとタイプします。通常ならば、これでプログラムがクリアーされるはずですが、消去されていないはずです。これで、うまく動いていることがわかります。

もし、うまくいかないようでしたら、最初から同じことをやり直します。初期化は最初の1回だけで、あとはバックアップ用電池の寿命が切れたりして、IDが書き換わってしまわない限り、必要ありません。

次に、セレクトスイッチを切り替えて、同様の手順で残りの部分も初期化しておきます。

プログラムの入力や修正時には、ライトプロテクトスイッチをOFFにしてください。そうしないと、メモリの中身を書き換えることはできません。また、カートリッジを差したまま本体の電源を入れたり切ったりするときは必ずライトプロテクトスイッチはONにしておいてください。そうしないと、初期化をやり直すことになるかもしれません。

何も記憶されていないと、電源起動時には本体内蔵のプログラムが動いてメニュー画面になるか、BASICの使用状態になります。この状態でライトプロテクトスイッチをOFFにして、プログラムを入力してください。入力が完了したらONにして、それから電源を切ります。あとはバグがなければ、電源を入れれば入力したプログラムがオートスタートします。

なお、これはMSXの規格からくる制限事項なのですが、BASICのプログラムは16キロバイト以内でないと、動作させることはできません。そのため、ハードの規格も16キロバイト×2としたわけです。

また、DATA文にしたマシン語プログラムを実行する場合は、8000～BFFFHまでと、C000H以降の数100バイト(プログラムにより異なる)には置くことができません。したがって、マシン語プログラムはあらかじめカートリッジ内の空き領域に記憶させるか、D000H～E000Hあたりに配置するのが安全策です。フロッピーディスクなどの接続によってフリーエリアの高位アドレスは変化してしまうので、フリーエリアの位置(本体RAM内)をよく確認した上でプログラムを作成、入力してください。

なお、ROMのふりをしてプログラムをオートスタートさせることになるので、STOPキーによる一時停止やブレークが働かなくなります。これらを防ぐためには、記憶させるプログラムの一番先頭の部分に〝POKE &HFBB1,0〞を追加して、実行させるようにしてください。

最後に、今回はいままでよりも多少難しい内容でお送りしました。ROM化に関しての詳しい内容を、さらに知りたい人は、ぜひアスキーより発売されている『MSX2テクニカルハンドブック』を読んでください。この本には、今回説明しきれなかった部分も多数含まれています。きっと参考になるはずです。では、また来月。

リスト1

```
POKE &HF676,1:POKE &HF677,&HC0:POKE &HC000,0:NEW
```

リスト2

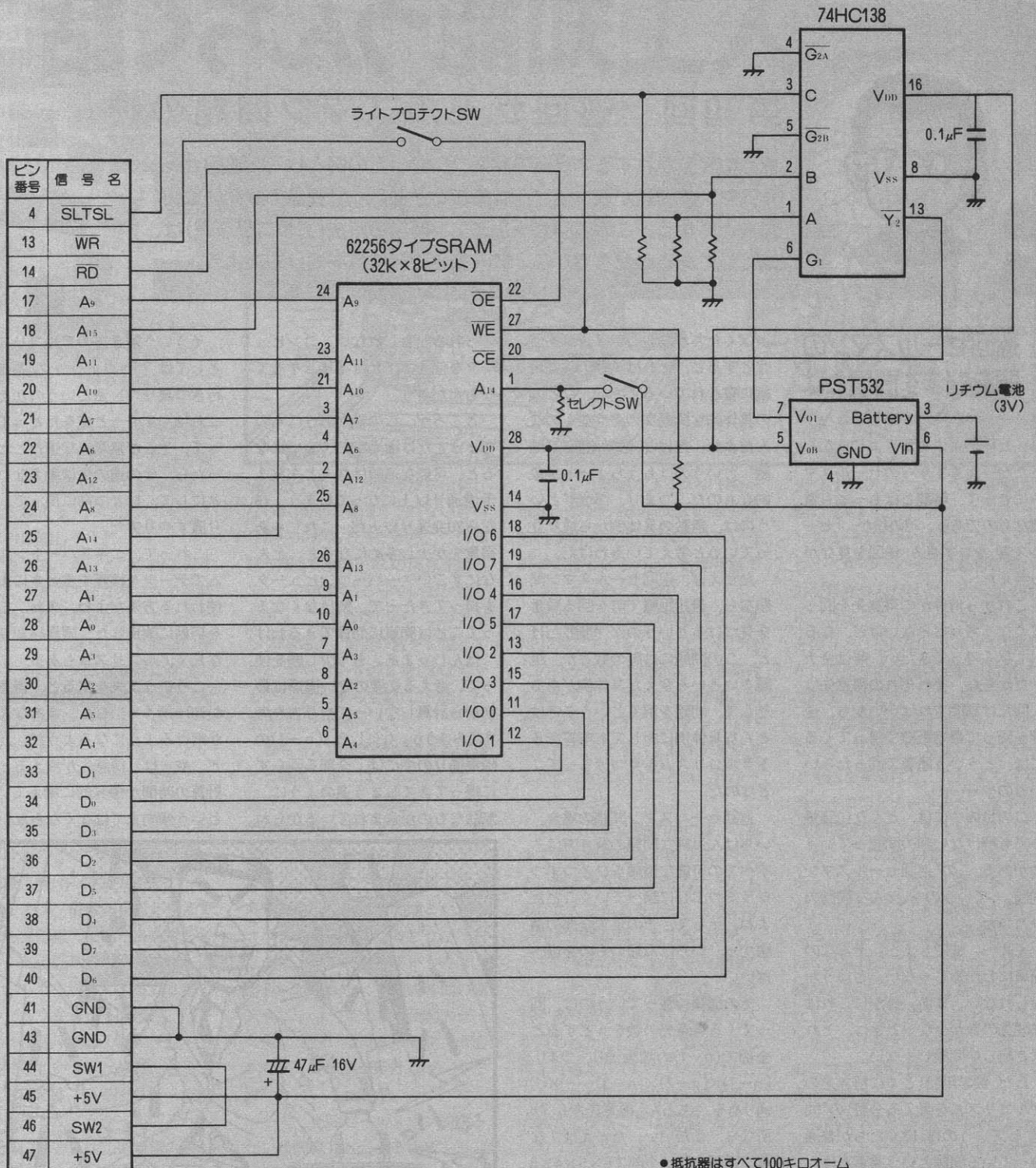
```
100 'CMOS-RAM Cartridge init.
105 'Special thanks to ﾄﾝﾄｶｲﾓ
110 FOR I=0 TO 48 STEP 16
120 P=I OR (INP(&HA8) AND &HC0)
130 OUT &HA8,P:RESTORE
140 FOR J=&H8000 TO &H8018
150 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
160 POKE J,D:NEXT J,I
170 ON STOP GOSUB 200
180 STOP ON:PRINT "POWER OFF!"
190 GOTO 190
200 RETURN
210 DATA 41,42,0,0,0,0,0,0
220 DATA 10,80,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,17,80,A,0,94,0,0
240 DATA 0
```

おたより待ってます

このコーナーでは、みなさんからのおたよりを待ってます。こんなモノ作ってみてー！ とか、いいアイデアがあるんだけど、なんとか実現できないかな、というようなものまで、何でも結構です。

また、質問の手紙やはがきをたくさんいただくんですけど、残念ながら全員の方にお答えするのは不可能です。できるだけ、自分で調べるなり友だちに聞くなりして、解決してみてくださいね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

図5 RAMカートリッジ回路図

人工知能うんちく話

第10回　巡回セールスマン問題の巻

無数に枝分かれする木構造の探索プログラムの例として、巡回セールスマンの問題が取り上げられることがある。計算量の爆発的な増加をともなう、この巡回セールスマン問題の解法(アルゴリズム)は、はたしてあるのだろうか？　鹿野先生の話に耳を傾けてみよう。

巡回セールスマンの頭を悩ます問題とは

ハーハハハハハと高笑いしながら、ピキピキにじゅうよじっかんたたかーえますかっのセールスマンにとって、時間とはもっとも貴重なものである。その彼が、「セールス鳥」を口ずさみ、地図を見ながら考えた。

これから何件かの得意先を回ってこなくちゃならないけど、なるべく早く帰ってきたい。時は金ナリだからな。それぞれの得意先は１回だけ訪問すればいいから、全部を回って最短距離で帰ってくるには、どういう順番で回ったらいいものやら……。

この世の中には、どんなに頑張っても解けない類の問題っていうのがある。この『巡回セールスマン問題』っていうのも、そんな問題のひとつだ。

ええ～、嘘でしょ～。そんなの簡単にわかるじゃない、と思うかもしれない。まあ、確かにこれは訪問先の数が少ないときは、それほど難しい問題じゃない。

ただ、数学用語(とくに解き方のアルゴリズムを考える分野)の〝問題〟っていうのは、ぼくたちが普通使っている問題という言葉とは、ちょっと違った意味を持っているんだよね。

ぼくたちが問題という言葉を使うとすると、それは試験の答案用紙に書かれているような、ひとつの具体的な問題文のようなものなんだよね。だけど、数学用語の〝問題〟というのはもうちょっと抽象的なものだ。つまり、〝問題〟というのは、無数の具体例から成り立っていると考えているわけだ。

たとえば、巡回セールスマン問題なら、最短距離で町を回る順番を見つけるというのが〝問題〟だけど、この問題には町の数とか、距離をいろいろ変えた具体例がある。そして、問題を解くということは、どんな具体例に対しても解答できるアルゴリズムを見つけるってことなのだ。

巡回セールスマン問題の場合、いちばん単純な問題の解き方は、すべての可能な道順をひとつずつシラミつぶしに調べていくことだよね。そして、その上で全部の道順から、いちばん短いものを選べばいい。

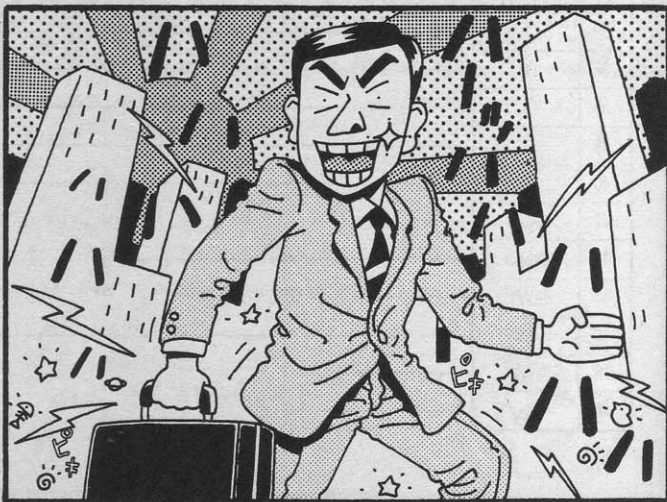
その道順の数っていうのは、回ってくる得意先の数をｎとすると、全部で(ｎ－1)の階乗通り、つまり、(ｎ－1)×(ｎ－2)×(ｎ－3)……×(1)通りある。もちろん、得意先が6、7ヵ所なら、まだいい。たとえば7なら、道順の数は全部で6×5×4×3×2×1＝720通りで、根性をだせば手計算だって、なんとか判断がつけられるかもしれない。コンピュータを使えば、ヒョイヒョイってなもんだろう。

ところが、この数がもうほんのちょっとだけ増えて15くらいになると、可能な道順はなんと１兆３千億通り以上になってしまう。16なら20兆通り以上だ。これじゃあ、得意先が少し多めになると、どんなにすごいスーパーコンピュータを持ってきたって、解けなくなるってことは簡単に想像できるわけ。

ほんじゃまあ、もう少し頭を使って、考える必要のない道順は最初から計算しないってやり方を考えてみようか。なにしろ、(ｎ－1)の階乗通りの中には、全部を回らずに帰ってきてしまう道のように、無駄なものが含まれているからね。

そういう解き方のアルゴリズムとしては、バックトラック(系統的行きつ戻りつ）法というのがある。これは、ずーっと道をたどって行って、そこが無意味な道だとわかったら、その道の先は考えないことにして、ひとつ前に戻って、やり直すやり方だ。

これって、エキスパートシステムでデータを検索するときによく使われる方法だよね。また、これを巧妙に改良した、限界枝刈り法なんてアルゴリズムもある。

こういう工夫をすると、得意先が100ヵ所くらいなら、まあなんとか解けるようになるようだ。だけど、やっぱり得意先が増えると、計算の時間が爆発的に増えていくという傾向まではなくならない。

だから、結局もう少し数が増えると、これでも解けなくなってしまうんだよね。

それでは、いちばん短いものを見つけられなくても、わりといい線いくような近似値を求めるという方法はどうだろうか。じつはこれでもかなりキビシイものがある。

近似値を求める方法では、その誤差率を50パーセントに設定したとき（つまり、もっとも見当違いの答えのときで正解の1.5倍の距離になる）、得意先の数をnとすると、計算時間がnの3乗オーダーで増える解法が見つかっている。

これでは、誤差としてはちょっと大きすぎるよね。正解の1.5倍の間違いが起こり得るんじゃ、とても実用的には使えない。

だけど、この方法が発見されて以来、10年以上も新しい方法が見つかっていないところをみると、これを越えるアルゴリズムを考えだすのは難しそうだ。

でもまあ、もっとなにか工夫すれば、うまい方法が見つかる可能性がないわけじゃない。じつのところ、この問題をもっと簡単に解けるアルゴリズムは絶対に存在しないという証明もされていないんだよね。というよりも、ひょっとしたらできるかもしれない、という希望が最近チラチラし始めているのだ。

ところで、巡回セールスマン問題とはわりと似ているのに、もっと簡単に解ける問題もある。

たとえば、得意先を点と考えて、それを全部線で結んだ多角形を考える。この図形のすべての辺を通って、もとに戻ってくることができるだろうかという問題だ。

これは数学用語ではオイラー閉経路問題というんだけど、普通の言葉を使えば、ある図形が一筆書きで書けるかどうかってことだ。

これについては、奇数個の辺が集まった頂点が3つ以上あると、もう一筆書きでは書けないし、それが2つ以下のときは、その奇数

個の辺が集まった頂点から出発しなければ元に戻ってこれないというルールがある。だから、この問題を解くにはすべての頂点を調べて、この条件にあっているかどうかチェックすればいい。このチェック時間は、頂点の数をn個とすると、せいぜいnのa乗（aは何でもいいけど、ある定数）に比例した長さにしかかからない。

もちろん頂点の数が増えれば調べる時間も長くはなるんだけど、巡回セールスマン問題みたいにnの階乗で増えてしまうような、絶望的なことにはならない。

こういうものを数学用語では、多項式時間で解ける問題といって、クラスPに属しているようだ（ちなみに、クラスPっていうのは、Polinomial time：多項式時間の頭文字だ）。ようするに、例題のデータ量に比例した長さの時間（多項式時間）で問題が解ければ、まだ許せるというわけだ。

一方、巡回セールスマン問題みたいな問題でも、ある道順をカンで選んで、その距離がある値、a以上、b以下かどうかを判定するのは、わりと簡単にできる。

こういう問題をクラスNP（Non-deterministic Polinomial time:非決定性多項式時間）に属するという。非決定性というのは、数学用語でいう、カンのことね。

巡回セールスマン問題はクラスNPに属しているんだけど、じつは、このクラスNPの問題は、ある条件を満たすと、クラスPの問題に変換できるということがわかっている。ただ、そういう条件があり得るかどうかということは、わかっていなかった。

クラスNPの問題の中には、これまで多くの数学者が取り組んでうまい解き方が見つからなかったものがたくさんあるから、そういう条件というのは、まずないだろうっていうのが、これまでの常識だった。ところが、最近になってそれがあり得ると証明したという人が現われたんだよね。真偽のほどはまだ確定していないんだけど、もしこれが正しければ、数学界は大騒ぎになることは間違いない。

もうひとつ、巡回セールスマン問題には面白い話題がある。じつはここ数年、急に流行しだしたニューラルネットワークのブームの火つけ役のひとつに、この問題が関わっていたんだよね。

ニューラルネットワークというと、とかくパターン認識的な使い方が目立つんだけど、それとは別に、ニューラルネットの特別な形を使うと、巡回セールスマン問題が、かなりの正確さで簡単に解けてしまうのだ。

その詳細を説明するスペースがなくなったから、ちょっとだけたとえ話をするけど、これはスパゲティーコンピュータみたいなやり方で問題を解くんだよね。

たくさんの数を順に並べるソーティングという作業も量が多くなるとアルゴリズムに工夫が必要になる。ところが、スパゲティーをたくさん持ってきて、1本1本を数の大きさに対応した長さに切ったものを用意すると、これをトンと机の上で揃えるだけで、一瞬にして大きい順に数を並べ変えることができる。

これがスパゲティーコンピュータで、ニューラルネットで巡回セールスマン問題を解くときでも、あらかじめパラメータを設定しておいてから、ストンとやるわけだ。

編集部制作

巡回セールスマン

コンピュータは、人間とは比べられないくらい計算能力が優れているし、その上、疲れ知らずだ。1秒間に数百万回の命令を休みなく実行し続けることができる。しかし、世の中にはスーパーコンピュータといえども途中で計算をほうり出したくなる問題もあるみたいだぞ。

時間はかかるけど絶対に解けるぞ?

巡回セールスマン問題というのは、どういうものかについては、鹿野先生が詳しく書いてくれているので、ここでは説明を省略する。

この巡回セールスマン問題を解く一番カンタンな方法は、すべての家々を巡回して、その中から一番距離が短い訪問順序を選ぶ方法だ。コンピュータでシミュレートするには、木構造探索のバックトラック(再帰呼び出し)法というアルゴリズムを用いる。

ここでは、プログラムを簡略化するために、評価関数などによる探索の打ち切りなどは行なわず、すべての枝を探索することにした。

といっても、BASICは、もともとバックトラック法を記述するのには、あまり向いているとは言えない言語だから、それなりの工夫は必要。もうひとつ、このプログラムで重要なのは、組み合わせのパターンを求めるアルゴリズムだ。あらかじめ組み合わせの数が決まっている場合は比較的簡単だけど、変数を用いると、途端に難しくなる。こういうアルゴリズム(物事の本質を見極めるといってもいい)に興味のある人は、このプログラムでは、どういった方法で解決しているかを解析してみるのも面白いかもしれない。

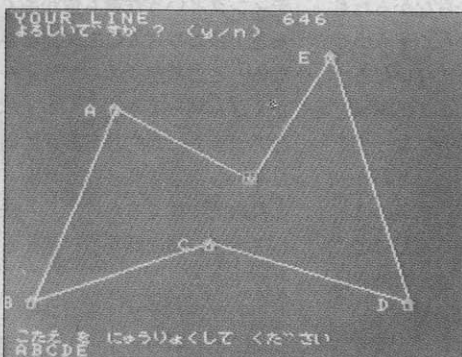
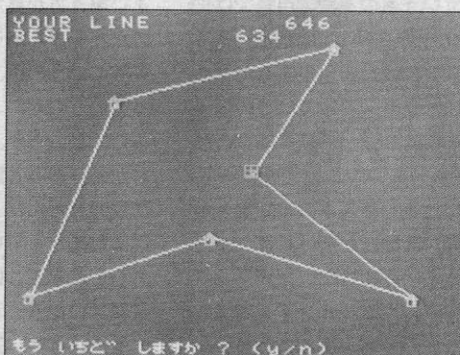
では、さっそく右ページに掲載したリストを打ち込み、プログラムを実行してみよう。まず、初めに訪問する家の位置を決めなくてはならない。カーソルキーまたは、ジョイスティックで矢印を動かし、スペースキー、またはトリガーで決定する。家の配置が済むと、キミにどのような順番で回ったらいいと思うか聞いてくるので、訪問する順番をアルファベット(大文字)で答えてほしい。これはお遊びだから、あまり悩んでみてもしょうがない。キミの直感で決めてほしい。入力を終えると、キミが考えた順序で家々を巡回したときの距離が表示される。そして、いよいよコンピュータの登場となる。

コンピュータは、考えられる、すべてのあらゆる順番を次々と実行して距離を確かめていく。もし、いままでの訪問の順番より、距離が短い順番を見つけたら、その順番と距離を記憶しておく。

ところで、このプログラムでは、訪問する家の数をMという変数に入れている。1020行のM=6というのが、訪問する家の数+1(会社)だ。つまり、会社から出発して訪問する家は5軒。5軒の家を訪問する順番の組み合わせを考えると、5×4×3×2×1、つまり、5の階乗通りの組み合わせがあるわけで、答えは、120通りということになる。じっさいは、1、2、3、4、5という順番で回っても、5、4、3、2、1という順番で回ろうが距離は同じになるわけだけど、このプログラムは、そこまで考えないことにする。

コンピュータが、120通りの組み合わせをすべて検証し、答えを見つけるのに、このプログラムでは4分かかる。つまり、ひとつの順序を確かめるのに2秒かかっていることになる。この場合は、訪問する家々を線で結んで表示したり、消したりしてるわけで、まあ、BASICのプログラムとしては、妥当なところだと思う。

そこで、今度は家の数をひとつ

セールスマンの悩みをMSXが解決!?

⬆訪問する家の配置をすると、キミにどういう順序で回ったらいいか聞いてくる。人間のカンの素晴らしさを見せてやれ。

⬆ううむ、コンピュータは計算能力にものを言わせ、シラミつぶしで正解を見つけたようだ。だいぶ時間がかかったけど。

増やして6軒にしてみよう。会社の数をプラスして、変数Mを7にして実行すればいい。この場合の組み合わせは、6の階乗、つまり、720通り。同じくひとつの組み合わせの検証に2秒かかるとして、すべての組み合わせを検証するのに24分。じっさいは、家々を結ぶ線の数も増えるので、もう少し余計にかかる。編集部で実験したところ、26分くらいかかった。

この調子で訪問する家の数を増やしていくとどうなるか？　家の数を7軒にすると、解答を見つけるのに約3時間。8軒にすると、単純に計算しても、その8倍だから24時間、9軒では、9日、10軒では90日かかることになる。

プログラムをBASICからマシン語に書き換え、100倍の実行速度（ひとつの組み合わせの検証時間は0.02秒）にしたとしても約1日がかりの仕事となる。

もしも、巡回セールスマン問題を効率的に解くことのできるアルゴリズムを発見した方は、MSXマガジン編集部までご一報を。

変数表

変数	内容
M	家の数＋1
X( )	家および会社のX座標
Y( )	家および会社のY座標
US( )	ユーザーの入力した順番
ZU	ユーザーの得た距離
ST( )	表示する順序
ZB	もっとも短い距離

巡回セールスマン問題解決プログラムLIST

```
1010 '  ｻﾗﾘｰﾏﾝ じゅんかい ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
1080 DEFINT A-Z:DEFSNG Z
1090 M=6 ' いえ の かず+1
1100 DIM X(M),Y(M),ST(M),PT(M),F(M),US(M)
1110 X(0)=128:Y(0)=100:X(M)=X(0):Y(M)=Y(0)
1120 ST(0)=0:ST(M)=M:US(0)=0:US(M)=M
1130 SCREEN 5:GOSUB 2070:GOSUB 2170
1140 OPEN "GRP:" AS #1
1150 FOR I=0 TO M
1160 PUTSPRITE I,(0,212):NEXT I
1170 COLOR 15,4,5:CLS
1180 PUT SPRITE 0,(X(0)-4,Y(0)-6),14,1
1200 ' *** いえ の いち せってい ***
1220 X=20:Y=30:FOR I=1 TO M-1
1230 S=STICK(0) OR STICK(1)
1240 X=X+SX(S):X=X-(X<20)*D+(X>245)*D
1250 Y=Y+SY(S):Y=Y-(Y<30)*D+(Y>181)*D
1260 PUT SPRITE 31,(X,Y),15,2
1270 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1230
1280 PUT SPRITE I,(X-8,Y-8),11,0
1290 'PRESET(X-24,Y-6):PRINT #1,I
1300 X(I)=X-4:Y(I)=Y-4
1310 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 1310
1320 NEXTI:PUT SPRITE 31,(0,212):BEEP
1340 ' *** にんげん こたえ にゅうりょく ***
1360 CLS:FOR I=1 TO M-1:PRESET (X(I)-16,Y(I)-2)
1370 PRINT #1,CHR$(64+I):NEXT
1380 PRESET (0,192):PRINT #1," こたえ を にゅうりょくして く
ださい ";
1390 IF INKEY$<>"" THEN 1390
1400 FOR I=1 TO M-1
1410 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1410
1420 IF A$>CHR$(63+M) OR A$<CHR$(65) THEN BEEP:
GOTO 1410
1430 US(I)=ASC(A$)-64:IF I=1 THEN 1470
1440 FOR J=1 TO I-1
1450 IF US(I)=US(J) THEN BEEP:GOTO 1410
1460 NEXT J
1470 PRESET(I*8,200):PRINT #1,CHR$(64+US(I));
1480 LINE(X(US(I-1)),Y(US(I-1)))-(X(US(I)),Y(US
(I)))
1490 NEXT I:LINE -(X(0),Y(0))
1500 ZU=0:FOR I=1 TO M
1510 X1=X(US(I-1)):Y1=Y(US(I-1)):X2=X(US(I)):Y2
=Y(US(I))
1520 ZU=ZU+SQR((X1-X2)*(X1-X2)+(Y1-Y2)*(Y1-Y2))
1530 NEXT I
1540 PRESET(0,0):PRINT #1," YOUR LINE        ";I
NT(ZU)
1550 PRINT #1," よろしいですか ? (y/n)
1560 A$=INKEY$
1570 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 1630
1580 IF A$="n" OR A$="N" THEN 1360
1590 GOTO 1560
1610 ' *** くみあわせ ｱﾙｺﾞﾘｽﾞﾑ ***
1630 N=M-1
1640 ZB=1000000000000#
1650 FOR I=1 TO N+1:F(N)=0:NEXT I
1660 TR=1
1670 PT(TR)=1
1680 IF F(PT(TR))=1 THEN PT(TR)=PT(TR)+1:GOTO 1
680
1690 IF PT(TR)>N THEN 1730
1700 ST(TR)=PT(TR):F(PT(TR))=1
1710 IF TR<N THEN TR=TR+1:GOTO 1670
1720 GOSUB 1800:TR=TR+1
1730 TR=TR-1:IF TR=0 THEN 1940
1740 F(PT(TR))=0
1750 IF PT(TR)=N THEN 1730
1760 PT(TR)=PT(TR)+1:GOTO 1680
1780 ' *** さいしょうち を もとめる ***
1800 LINE (0,24)-(255,211),4,BF
1810 ZL=0:FOR U=1 TO N+1
1820 X1=X(ST(U-1)):Y1=Y(ST(U-1)):X2=X(ST(U)):Y2
=Y(ST(U))
1830 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2)
1840 ZL=ZL+SQR((X1-X2)*(X1-X2)+(Y1-Y2)*(Y1-Y2))
1850 NEXT U
1860 IF ZL<=ZB THEN ZB=ZL:COPY(0,0)-(255,211),0
TO(0,0),1
1870 PRESET (0,8)
1880 PRINT #1," NOW ",INT(ZL);"       "
1890 PRINT #1," BEST",INT(ZB);"       "
1900 RETURN
1920 ' *** しゅうりょう しょり ***
1940 CLS:BEEP:COPY(0,16)-(255,212),1TO(0,16),0
1950 PRESET(0,8):PRINT #1," YOUR LINE         ";I
NT(ZU)
1960 PRESET (0,200):PRINT #1," もう いちど しますか ? (
y/n)"
1970 IF INKEY$<>"" THEN 1970
1980 A$=INKEY$
1990 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 1150
2000 IF A$="n" OR A$="N" THEN 2020
2010 GOTO 1980
2020 CLOSE:SCREEN1
2030 PRINT "また あそんでね !":END
2050 ' *** ｽﾌﾟﾗｲﾄ せってい ***
2070 RESTORE 2110:FOR I=0 TO 2:A$=""
2080 FOR J=0 TO 7:READ B$
2090 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
2100 NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I:RETURN
2110 DATA 10,38,7C,FE,4C,4C,4C,7C
2120 DATA FE,92,92,FE,92,92,FE,FE
2130 DATA F8,F0,F8,FC,BE,1C,08,00
2150 ' *** stick せってい ***
2170 RESTORE 2210:D=4
2180 FOR I=0 TO 8:READ S:SX(I)=S*D:NEXT
2190 FOR I=0 TO 8:READ S:SY(I)=S*D:NEXT
2200 RETURN
2210 DATA 0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1
2220 DATA 0,-1,-1,0,1,1,1,0,-1
```

MSXビジネス活用法

GCARDを賢く使いこなすには

MSXを顧客管理にでも使おうかと思い立ち、マシンを買ってきたまではいいけどゲームにしか使ってない。そんな人に贈る『MSXビジネス活用法』。しっかり読んで勉強してね。

GCARDのポイントをチェックしよう

〝第2の脳〟といえば、少し言い過ぎかもしれない。でも、どんなに大切なことでも、キレイサッパリ忘れてしまう人間の脳味噌にくらべると、GCARDのようなカード型データベースはとっても頼りになる存在なんだ。

〝ディスクが壊れちゃった、なくしちゃった〟なんてことがないかぎり、登録されたデータが何100件になろうと、即座に取り出すことができる。また、アドレス帳などを見ながらせっせと手で書き写さなくても、宛名ラベルにドドッとばかりに印刷してくれる。

先月号のビジネス活用法では、GCARDでどのようなことができるのか、全体をざっと眺めてみた。今回はもうすこし的を絞って、カード型データベースを使う上でのポイントを説明したい。本当は各機能について、ひとつひとつこと細かに紹介したいところだけど、残念ながら誌面も限られている。ちょっと駆け足になるけど、要所要所を押さえてほしいな。

GCARDに限らず、HALNOTEシリーズのアプリケーションソフトには、あまり面倒で難しい操作はない。自分がこれから何をやろうとしているのかさえわかっていれば、メニューの中からホイホイと機能を選んで、お望みの仕事ができるというわけだ。

自分で新しいカードを設計するなんて、ちょっと難しいことに最初から挑戦しなくても大丈夫。〝サンプル一覧〟にも掲載したように、GCARDには設計済みのカードがあらかじめいくつか用意されているんだ。〝名刺管理〟とか〝FD管理〟といったものをそのままちゃっかり使っただけでも、ま、値段相応のモトはとれそうだね。

とはいうものの、いくつかポイントとなるところは、ある。それを見ていくことにしよう。

検索条件の指定がデータベース攻略のカギ

カード型データベースを使っていく上での大きなポイントは、何といっても〝検索条件の指定〟。写真1のように、ある条件を与えることで、コンピュータが自動的に該当するデータを探し出してくれるというものだ。もちろんカードを一枚一枚順番にめくっていって、目指すカードを探しても、誰にも文句をいわれる筋合いはない。でも、これでは、あまりにもったいないよね。せっかくカード型データベースを使うのだから、ホンノわずかの新しいことを覚える手間をおしんではいけない。

というわけで、検索ミニ講座。検索なんて一見難しいように思えるかもしれないけど、いくつかのキーワード(条件)さえ覚えてしまえば、なんということはないぞ。表にそれらの条件をまとめたから参考にしてね。これらはHALNOTEでは〝マーキング〟と呼ばれているものだけど、機能的には検索とほぼ同じ。ただし、一覧表形式の状態でしか使用できない、などといった制約があるから注意してね。

まず〝一致〟。これは、〝これを探したいよ～〟という指定と、実際のデータが〝完全に一致〟したものだけを表示する。単純明快だから、わかりやすいでしょ。

この完全一致だけでも検索はできなくはないけれど、人間はやはりイーカゲン。ええと、名前の先頭が〝高〟ではじまる人で……なんていうことも当然したくなる。これがメニューの中にある〝先頭〟という検索条件。ソフトによっては〝前方一致〟という言い方をするときもあるので、注意してね。

さらに、名前でも住所でも、どこでもいいから〝美〟という文字が入っているデータを探し出すのが〝部分〟。この3つのキーワードを覚えてしまえば、検索機能の基本的なことはマスターしたといっていいんじゃないかな。

GCARDにはさらに、〝以外〟という条件も用意されている。これは、文字どおり〝～以外〟のデータを取り出してくれるものだ。また、このほかにも、数字データを検索するための〝～以上〟や〝～以下〟なんてものもあるぞ。これらについては……解説はいらないね。

それでは検索条件がわかったところで、さらに複雑な検索方法を紹介するぞ。それが、いくつかの条件を同時に指定する方法。このときのキーワードが、〝かつ〟と〝または〟というものだ。

この2つの指し示すところがど

●GCARDのサンプル一覧

名前	内容
住所管理	個人向けに使える住所録のフォーム。といっても、自宅の住所だけでなく勤務先のデータなどを書き込む項目もあるので、ビジネスユースにも十分対応できるものだ。
FD管理	フロッピーディスクを管理するためのもの。机の上にゴチャゴチャと積み上げてしまい、必要なファイルがどのディスクに入っているかわからなくなる人は活用して。
名刺管理	ビジネスには欠かせない名刺を整理するためのもの。検索機能などを上手に利用すれば、あなたの仕事もグーンとスピードアップすること確実、というわけだね。
都道府県	各都道府県に関するさまざまな情報が、合計47枚のカードに(つまり1枚のカードに1つの県というわけ)つまっている。ちょっとしたデータベースといえそうだね。
所員名簿	GCARDの操作に慣れるために入っているサンプルデータ。HAL研究所の所員名簿とのことだけど、データの信ぴょう性になると、大きな疑問符がつきそうだな。
タウン	イラストを含んだカードのサンプルデータ。これを参考にしながら、自分だけのオリジナルカードが作れるように頑張ろうね。GCARDならではの機能といえそう。

うなるかは、図を見てもらいたい。〝かつ〟を〝しかも〟、〝または〟を〝そのうえ、さらに〟と読み替えてもいいね。GCARDでは、各検索条件をこの〝かつ〟や〝または〟で2つ以上組み合わせ、きめ細かい条件で、データを探し出せるのだ。たとえば〝港区〟に住んでいる〝20歳以上〟の〝女性〟とか、登録されたすべての〝佐藤〟さんと〝鈴木〟さんをリストアップする、なんてことも可能なんだよ。

とはいうものの、無理やり複雑な条件を指定する必要はさらさらない。自分が使いやすい方法で、検索機能を利用すればいいね。

カードの設計ができればあなたはもう一人前

と、こんな具合にできあいのカードを使っているのも、最初のうちはいいだろう。でも、カセットやCDの管理をしたくなったら？ ビデオの管理をしたくなったら？ 秘蔵の100円ライターのコレクション(そんなものあるか!?)の管理をしたくなったら？ GCARDに対してそんな色気が出てきたら、サンプルのカードを使っているだけではお手上げ。自分で設計しなくちゃね。その手順をまとめたのが右下の図。順番に説明していくぞ。

まず最初に白紙のカードを用意しよう。といっても、あわてて文房具屋さんに駆け込む必要はない。GCARDをスタートすると〝新規〟と表示され、画面にカードを設計するための白紙が表われるハズだ。

なーんにも書いていない白紙の上に、勝手気ままにデータを入れていってしまったのでは、ちゃんとカードに整理するメリットがない。ゴチャゴチャ書き込んだのでは、見た目もよくないしね。

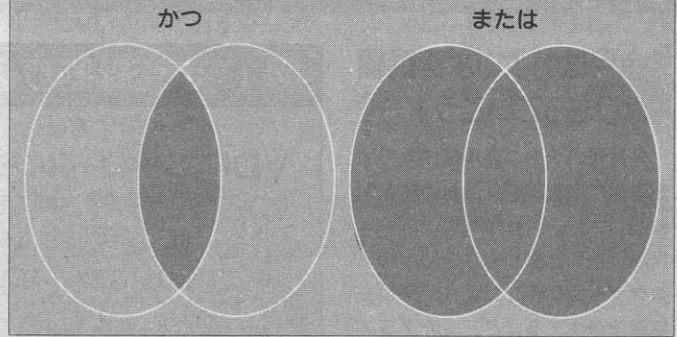
で、最初に、カードの上にイラストや線などを書き込んでおく。この作業は〝絶対しなければならない〟ということではない。でも、ちょっと凝るだけで、写真2のサンプルのようなものは結構気軽に作ることができるんだ。パッと見た印象もずいぶんよくなるので、時間があれば挑戦してみるのもいいかもしれない。数あるカード型データベースの中でも、これだけイラストを描き込むことができるものは、なかなか珍しいからね。

さて、無事にカードのデザインが決まったら、次は項目を決めていこう。〝どーして項目が必要なのか？〟という話は、先月号でさんざんしたから詳細は省略。とにもかくにも、この〝項目〟がないと、データを探そうにも手掛かりがない。だから、これは必ず作らなくちゃいけないんだ。もちろん、直接データを探し出す手掛かりとして必要のないものは、無理に項目にしなくてもいい。ほかのイラストや文字と同じように、ただカードに自由に書き込んでおけばいいんだ。

ここまでできたら、最後にメニューの中から〝カード作成〟を実行。必要な枚数を指定して、カードを作っておこう。これでカードの設計は、ひととおり完了だ。

●検索(マーキング)条件の指定

名前	内　容
一　致	指定した条件と完全に一致するもの。
先　頭	先頭部分だけが一致するもの。
部　分	どこか一部分でも一致するもの。
以　外	指定した条件以外のもの。
以　上	指定した数字以上のもの(数字のみ)。
以　下	指定した数字以下のもの(数字のみ)。

かつ　　　または

やっぱり一番困難なのはデータ入力……かな

ちょっと駆け足になってしまったけど、GCARDを使うコツ、というかポイントは、だいたい披露したつもり……。おっと、一番大切なことを忘れていた。それはですね、〝データを入力する〟ということ。こればかりは、何があっても自分でやらなくちゃいけないんだ。いかにGCARDが優れたソフトであろうと、処理するデータがなければどうしようもないからね。

このデータ入力さえ克服すれば、アナタの目の前にはバラ色の世界か広がる(カモシレナイ)。

次回からは、同じHALNOTEシリーズのアプリケーションである、表計算ソフトの〝GCALC〟を紹介していくぞ。また、ビジネスソフトに関する質問や疑問点などがあったら、下記のあて先までどんどん送ってくださいね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ビジネスソフト110番係

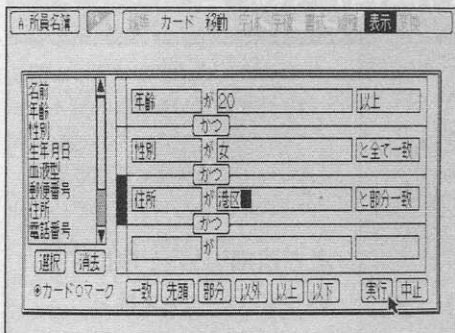



写真1 ☗検索(マーキング)の条件を指定しているところなのだ。画面を一覧表形式の状態にして使ってね。

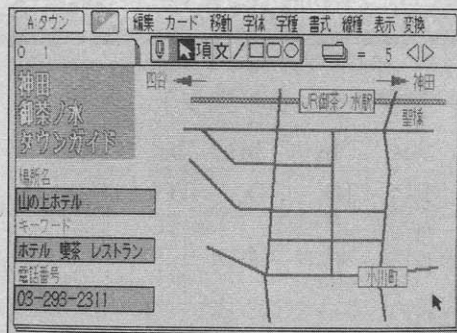
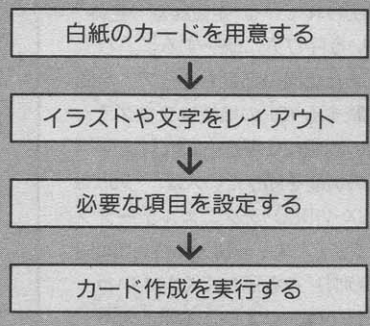



写真2 ☗イラストも入ったこんなカードを、自分で設計することができるようになればシメタものだね。

MSX2+テクニカル探検隊

走査線割り込みの実践だ

MSX2や2+で高度なシューティングゲームを作るには、避けてはとおれないのが走査線割り込みの機能。先月号では基本的な仕組みを紹介したけど、今月はサンプルプログラムも交えて実践へと移るのだ。

今月はいよいよ実践編 はりきっていこう！

先月号のテクニカル探検隊では、走査線と走査線割り込みの意味を説明したね。今月は約束どおり、実際に走査線割り込みを使ったプログラム例を紹介しよう。詳しくは後で説明するけど、このプログラムはマシン語で作られたもの。でも、BASIC言語から呼び出して使えるようになっているので、自作のゲームなどにもドンドン応用できるハズだ。また、ソースリストも公開しておくので、アセンブラがわかる人は頑張って解析してみてほしいな。

ところで、お詫びをひとつ。先月号の記事で〝水平帰線割り込み〟と〝走査線割り込み〟が、別々の機能であるように書いてしまったけど、これは筆者の誤り。どちらも同じ機能なんだ。資料によって呼び方が違っていたので、混乱してしまったんだ。謹んで訂正させていただきます。この記事では、広く使われている〝走査線割り込み〟という呼び方に統一するよ。

また誌面の都合もあって、今回掲載するVDPの機能はプログラム例の説明に必要なものだけ。すべての機能を知りたい人は、『V9938 MSX-VIDEO テクニカルデータブック』（アスキー刊・価格1,800円[税別]）を参照してくださいね。それでは、いよいよ本題に入るぞ。

図1 走査線割り込みを発生するVDPレジスタ

VDPコントロールレジスタ0

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
0	DG	IE2	IE1	M5	M4	M3	0

- b0：必ず0を書き込む
- M5〜M3：画面モード
- IE1：走査線割り込みを許可する
- IE2：ライトペンに使う
- DG：デジタイズに使う
- b7：必ず0を書き込む

VDPコントロールレジスタ19

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
IL7	IL6	IL5	IL4	IL3	IL2	IL1	IL0

- IL7〜IL0：割り込み走査線番号

図2 走査線割り込みを検出するVDPレジスタ

VDPスタータスレジスタ1

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
FL	LPS	ID	ID	ID	ID	ID	FH

- FH：走査線割り込みを検出する
- ID：VDPのバージョン番号
- FL・LPS：ライトペンに使う

VDPのレジスタをコントロールする

MSXの画面表示を制御するVDPの中には、マシンの心臓部であるCPUと同様に〝レジスタ〟というものがある。そしてこのVDPのレジスタは、I/Oポートをとおすことで CPUが操作できるものなのだ。中でも、CPUがVDPを制御するために使うレジスタを〝コントロールレジスタ〟、CPUがVDPの状態を知るために使うレジスタを〝ステータスレジスタ〟と呼んでいる。このほかにも、VDPに高度な命令を実行させるためにCPUが操作する〝コマンドレジスタ〟があるけど、今回のプログラムでは使用しないので、説明は省略するね。

CPUとVDPを接続するI/Oポートの番地は、普通は98Hから9BHまでを使っている。でも正確には表1に掲載したように、ROMの6番地と7番地の内容で決まるんだ。これは、MSX本体の外にVDPを増設できるようにとの配慮から。なお、同じポート0でも、書き込む場合と読み出す場合とでは、I/Oポートの番地が異なることがあるので要注意だよ。

さて、VDPのコントロールレジスタの値を設定するためには、まず、表1のポート1に設定したいデータを書き込み、続けて同じポート1に〝レジスタ番号+128〟を書き込む。この〝続けて〟という条件は意外と重要で、2回の書き込みの間に割り込みが起こるとVDPが混乱してしまうんだ。だからこの場合は、まず〝DI〟命令で割り込みを禁止しておいてから、2つのデータを続けて書き込む方法が一般的に使われている。

ところで、コントロールレジスタというのは書き込み専用のもの。一度設定された値は、読み出すことができないんだ。だから、レジスタの特定のビットだけを書き換えたい、なんて場合は都合が悪くなってしまうね。そこで通常は、コントロールレジスタに書き込む値を、表2や表3のようなシステムワークエリア(RAM)にも書き込んでおくという方法をとるぞ。たとえば、コントロールレジスタ1のビット4を1に変えたい場合には、RAMのF3E0H番地の内容を読んでビット4を1に変え、その値をコントロールレジスタ1とRAMのF3E0H番地に書き込むという具合だ。今回掲載した走査線割り込みのサンプルプログラムの中では、〝WRTVDP〟というサブルーチンがこれと同じ動作を行なっている。

次に、ステータスレジスタの値を読むための方法を説明するね。これは、コントロールレジスタ15に読みたいステータスレジスタの番号を設定し、VDPのポート1の値を読んで、コントロールレジスタ15を0に戻すという手続きを、割り込みを禁止したままで行なうんだ。サンプルプログラムの中では、〝_VDPSTA〟というサブルーチンがこれにあたる。

もっとも、MSX2や2+のROMにはこれらのサブルーチンと同じ機能のBIOSがあるので、普通は自分でサブルーチンを作らずにBIOSを使えばいい。でも、これらのBIOSはサブROMにあったり、処理中にサブROMを呼び出したりするので、多少時間がかかるという難点がある。そのため、今回のような割り込み処理には都合が悪いので、あえてBIOSを使わなかったわけ。

走査線割り込みに使うVDPレジスタ

走査線割り込みを起こすための手順は次のとおり。まずコントロールレジスタ19に割り込みを発生させたい走査線の番号を書き込み、コントロールレジスタ0のビット4を1に変える。すると、指定された走査線の表示が終わったときに、VDPがCPUに対して割り込みをかけるんだ。また、割り込みがかかったときに、ステータスレジスタ1のビット0が1であれば、割り込みの原因が走査線割り込みであることがわかる。これらのことをまとめたのが、左ページの図1と図2というわけだ。

図3 画面切り換えを制御するVDPレジスタ

VDPコントロールレジスタ2

VDPコントロールレジスタ23

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
DO7	DO6	DO5	DO4	DO3	DO2	DO1	DO0

ディスプレイオフセット

表1 サンプルプログラムで使用するVDPのI/Oポート

ポート名	R/W	I/O番地	用途
ポート0	READ	ROMの6番地の内容	VRAM読み出し
ポート1	READ	ROMの6番地の内容+1	ステータスレジスタ
ポート0	WRITE	ROMの7番地の内容	VRAM書き込み
ポート1	WRITE	ROMの7番地の内容+1	コントロールレジスタ
ポート2	WRITE	ROMの7番地の内容+2	パレットレジスタ
ポート3	WRITE	ROMの7番地の内容+3	間接指定レジスタ

とまあ、以上が走査線割り込みに直接関係するレジスタの説明。それでは、別のレジスタを使って画面の切り換えとハードウエア縦スクロールを制御してみよう。

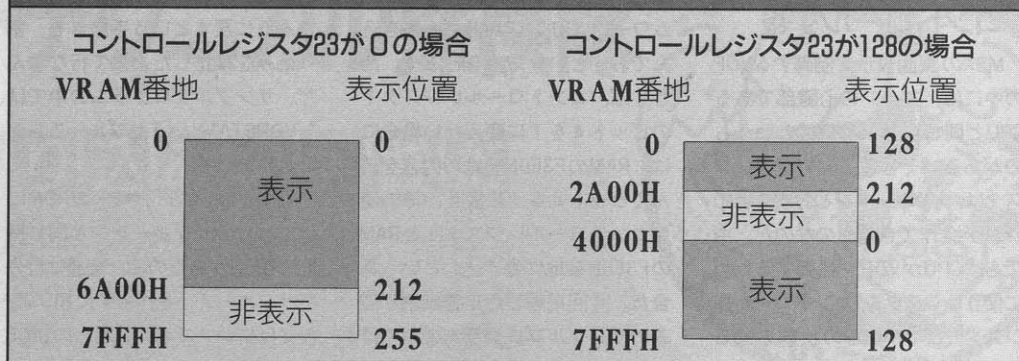
SCREEN5またはSCREEN6で、コントロールレジスタ2のビット6と5にページ番号を書き込むと、BASICの〝SET PAGE〞命令と同様に、ディスプレイページ（画面に表示するページ）を切り換えることができる(図3参照)。ビット7には0を、ビット4から0には1をそれぞれ書き込むわけだ。これと同じようにSCREEN7やSCREEN8の場合は、ビット5でページを指定し、ビット6には必ず0を書き込むことで、ページを切り換えることが可能になるのだ。

また、コントロールレジスタ23を使うと、ハードウエア縦スクロールを行なうことができる。具体的には図4のように、レジスタに設定した値によって画面の表示位置とビデオRAMの番地の対応が変わり、画面が縦スクロールするという仕組みなんだ。ただし、このハードウエア縦スクロールを使うと、割り込みを起こす走査線の番号もずれてしまうので、走査線番号に縦スクロール量を加えるなどの補正が必要になるぞ。サンプルプログラムでは、〝ON_VSYNC〞からはじまるサブルーチンで、この補正をしているんだ。

表2 VDPコントロールレジスタの保存場所

レジスタ番号	VDP関数番号	保存番地	ラベル
0	0	F3DFH	RG0SAV
⋮	⋮	⋮	⋮
7	7	F3E6H	RG7SAV
8	9	FFE7H	RG8SAV
⋮	⋮	⋮	⋮
23	24	FFF6H	RG23SAV

表3 そのほかの便利なシステムワークエリア

番地	ラベル	意味
F341H	RAMAD0	ページ0のRAMのスロット番号
F342H	RAMAD1	ページ1のRAMのスロット番号
F343H	RAMAD2	ページ2のRAMのスロット番号
F344H	RAMAD3	ページ3のRAMのスロット番号
FAF5H	DPPAGE	ディスプレイページ番号
FAF6H	ACPAGE	アクティブページ番号
FD9AH	H.KEYI	割り込みフック
FD9FH	H.TIMI	タイマー割り込みフック

アセンブルの方法とBASIC部分の動作

走査線割り込みを起こすためのサンプルプログラムは、アセンブラで作られた部分とBASIC言語で作られた部分からできている。アセンブラの部分の動作原理は次に説明するとして、まずはアセンブルの方法と、BASIC部分の動作原理から紹介するね。

176ページと177ページに掲載してあるのが、そのアセンブラのプログラム(ソースリスト)。これをMSX-DOSのスクリーンエディタなどで入力し、〝ONSCAN.Z80〞というファイル名でセーブしよう。次に〝MSX-DOS TOOLS〞に入っている、〝M80.COM〞と〝L80.COM〞というプログラムを使い、右ページの手順どおりにアセンブルとリンクをする。〝ONSCAN.BIN〞というマシン語ファイルができれば完了だ。なお〝DEL ONSCAN.BIN〞という部分は、アセンブルをやり直すときに古いファイルを消すためのもの。一度目は不要だよ。

それでは次に、マシン語ファイルをコントロールする、BASICプログラムの動作原理を説明するぞ。

まず190行から200行の部分は、ビデオRAMのページ0を初期化するためのもの。画面を縦スクロールさせる場合にはページ0全体を初期化する必要があるのだけど、〝CLS〞コマンドでは画面に表示される部分だけしか初期化することができない。そこで〝COPY〞命令を使って、画面の(0,0)－(255,127)の内容を(0,128)－(255,255)に複写し、ページ0全体を初期化しているというわけだ。また210行、240行、250行は、それぞれテストパターンを表示する部分だよ。

BASICのプログラムからマシン語のプログラムを呼び出すには、〝USR〞関数を利用する。260行は割り込みを起こす走査線を指定し、画面上側にページ0を、画面下側にページ1を表示させる部分だ。〝USR(256＋走査線番号)〞という書式にしたがって、走査線番号の値を変えると、割り込みを起こす場所が変化するぞ。

さらに、画面上側に表示されているページ0の部分を、縦スクロールさせているのが290行。〝USR(512＋走査線番号)〞という書式で値を指定する。また、今回は使っていないけど、〝USR (768＋走査線番号)〞を指定すると、画面下側に表示されるページ1の部分を縦スクロールさせることができるんだ。走査線割り込みを中止するには、〝USR(0)〞を実行すればいい。

なおこのプログラムでは、アセンブラ部分を簡単にするためUSR関数のパラメータを整数に限っている。だから、〝USR(868.0)〞とか〝USR(100＋A!)〞のような実数のパラメータは使えないからね。また、USR関数の詳しい使い方については『MSXテクニカルハンドブック』の73ページに出ているぞ。

これがアセンブルの手順なのだ

```
M80 ,=ONSCAN.Z80/R/Z
L80 ONSCAN,ONSCAN/N/E
DEL ONSCAN.BIN
REN ONSCAN.COM ONSCAN.BIN
```

MSX-DOSのコマンドラインから、1行ずつ順番に打ち込んでね。バッチファイルに登録してもいいぞ。

割り込み処理を制御するプログラム

```
100 '
110 ' onscan1.bas : test interrupt on scan
120 ' by nao-i on 24. Sep. 1989
130 '
140 CLEAR 300,&HAFFF
150 DEFINT A-Z
160 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
170 BLOAD "onscan.bin"
180 SCREEN 5
190 SET PAGE 0,0: COLOR 15, 6,1: CLS
200 COPY (0,0)-(255,127) TO (0,128)
210 CIRCLE (128,106),80: PAINT (128,106)
220 SET PAGE 1,1: COLOR 15, 1,1: CLS
230 DEFUSR0=&HB000
240 PSET (8,192),0,PRESET
250 PRINT #1,"This area will not scroll."
260 JK=USR(256+100)
270 FOR J=1 TO 5
280   FOR I=0 TO 255
290     JK=USR(512+I)
300   NEXT I
310 NEXT J
320 JK=USR(0): COLOR 15,4,4: SCREEN 0
330 END
```

アセンブラ部分の動作原理なのだ

それではいよいよ、実際に走査線割り込みを処理するメインプログラムの動作原理を解説するぞ。

まず、176ページの左側中段にある"ASEG"からの3行は、M80.COMやL80.COMを使ってBASICのサブルーチンなどの特殊なオブジェクトを作るための命令。M80.COMとL80.COMは通常ペアにして使い、アセンブラで作られたプログラムからマシン語のファイルを作り出すものだ。ただ、このとき作られるファイルの拡張子は"COM"。つまりMSX-DOS上で実行可能なマシン語ファイルになってしまう。そこで今回のようにBASICで扱えるファイルを作りたい場合には、このASEGからの命令が必要になるというわけなんだ。

また、BASICでBLOADできる形式のマシン語プログラムの先頭には7バイトのヘッダがあり、

FEH
ロード開始番地
ロード終了番地
実行開始番地

といったデータがそれぞれ書き込まれている。これらを指定しているのが、ASEGの次の4行だね。

さて、"AD_LOAD:"から後ろの部分が、プログラムの本体になる。最初に行なっているのが、USR関数のパラメータの処理。パラメータが整数ならばAレジスタの内容が2になるので、それを確認しているんだ。また入力されたパラメータの値は、HL+2番地とHL+3番地に記録される。このとき、パラメータの上位バイトが0ならば後始末、1ならば走査線割り込みの設定、2ならばページ0の縦スクロール、3ならばページ1の縦スクロールを行なうというわけ。

実際に割り込みが発生すると、FD9AH番地(つまり割り込みフックのH.KEYI)がコールされることになる。ここからの5バイトに、

```
RST  30H
DB   スロット番号
DW   番地
RET
```

を書いておくと、割り込みが発生したときに、指定したプログラムを呼び出すことができるんだ。このように、何かの条件でコールされる場所を"フック"という。ここでは、"ON_H.KEYI:"が呼び出されるように準備しているぞ。

FD9FH番地からはタイマー割り込み(ON_H.TIMI:)、つまり垂直帰線割り込みを呼び出す部分。ここでは、割り込みが発生したときのVDPステータスレジスタ0の値がAレジスタに記憶されるので、AFレジスタを書き換えてはいけない。もし、どうしてもフックを書き換えるならば、サンプルプログラムのようにフックの元の値を保存しておき、割り込み処理が終わったときに保存したフックへジャンプするようにしよう。

割り込みの発生で呼び出され、VDPを操作するプログラムを、177ページ右側下段の"ON_VSYNC:"と、"ON_SCAN:"からはじまるサブルーチンにまとめておいた。ここを書き換えれば、走査線割り込みを別の目的に使えるだろう。

これはBASICのマシン語サブルーチンには関係ないことだけど、DOSのプログラムでは割り込み処理プログラムを4000Hよりも大きい番地に置く必要がある。これ以下では特定のスロット構成のMSXで不都合が起きるからだ。

テクニカル探検隊では疑問や質問を募集中

というわけで、2ヵ月に渡ってお送りした走査線割り込みの話もこれで終了。次号からはMSX2+のVDPであるV9958の解説をしていこうと思う。また、記事に関する疑問点や質問も受け付けているので、下記のあて先まで送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカル質問箱係

アセンブラのソースリスト

```
;
;       onscan.z80 : test program for interrupt on scan
;       by nao-i on 26. Sep. 1989
;
;       called as USR function from BASIC
;       USR(&H00xx)     restore registers and hooks
;       USR(&H01xx)     set interrupt line
;       USR(&H02xx)     set display offset line of page 0
;       USR(&H03xx)     set display offset line of page 1
;
        .Z80
START   EQU     0B000H ; address to load and execute
USE_SUB         EQU     0
USE_WRTVDP      EQU     0
;
        IF      USE_WRTVDP
WRTVDP  EQU     0047H
        ENDIF
EXTROM  EQU     015FH
VDPSTA  EQU     0131H
SETPAG  EQU     013DH
;
RAMAD2  EQU     0F343H          ; slot of RAM in page 2
RAMAD3  EQU     0F344H          ; slot of RAM in page 3
RG0SAV  EQU     0F3DFH
DPPAGE  EQU     0FAF5H
ACPAGE  EQU     0FAF6H
H.KEYI  EQU     0FD9AH
H.TIMI  EQU     0FD9FH
RG8SAV  EQU     0FFE7H
;
        ASEG
        ORG     100H            ; to make .COM file
        .PHASE  START-7
;
        DB      0FEH            ; header to BLOAD
        DW      AD_LOAD         ; address to load
        DW      AD_NEXT-1       ; address of end of file
        DW      DO_NOTHING      ; address to execute
;
AD_LOAD:
        PUSH    AF
        PUSH    HL
        PUSH    DE
        PUSH    BC
        CP      2
        JR      NZ,RESET_SCAN   ; parameter is not integer
        INC     HL
        INC     HL
        LD      E,(HL)
        INC     HL
        LD      D,(HL)          ; DE = parameter of USR()
        LD      A,D
        OR      A
        JR      Z,RESET_SCAN
        DEC     A
        JR      Z,SET_SCAN
        DEC     A
        JR      Z,SET_D0
        DEC     A
        JR      Z,SET_D1
        JR      RESET_SCAN
;
SET_SCAN:
        LD      A,E
        LD      (ILSAV),A
        CALL    SET_ILREG       ; set interrupt line
        LD      A,(HOOKED)
        OR      A
        JR      NZ,RET_BASIC    ; hook is already set
;
        LD      HL,H.KEYI
        LD      DE,HOOKSA
        LD      BC,10
        LDIR                    ; save hooks
        LD      HL,HOOKDT
        LD      DE,H.KEYI
        LD      BC,10
        DI
        LDIR                    ; set hooks
        LD      A,(RAMAD2)
        LD      (H.KEYI+1),A
        LD      (H.TIMI+1),A
        LD      A,(RG0SAV)
        OR      00010000B
        LD      B,A
        LD      C,0
        CALL    WRTVDP          ; interrupt on
        LD      A,1
        LD      (HOOKED),A
        JR      RET_BASIC
;
RESET_SCAN:
        CALL    RESET_SCAN_SUB
        JR      RET_BASIC
;
SET_D0:                         ; set display offset of page 0
        LD      A,E
        LD      (D0VAL),A
        JR      RET_BASIC
SET_D1:                         ; set display offset of page 1
        LD      A,E
        LD      (D1VAL),A
;
RET_BASIC:
        EI
        POP     BC
        POP     DE
        POP     HL
        POP     AF
DO_NOTHING:
        RET
;
RESET_SCAN_SUB:
        DI
        LD      A,(RG0SAV)
        AND     11101111B
        LD      B,A
        LD      C,0
        CALL    WRTVDP          ; inturrupt off
        LD      BC,23           ; write 0 into reg#23
        CALL    WRTVDP          ; restore display offset
        XOR     A
        LD      (DPPAGE),A
        LD      BC,1F02H        ; write 1FH into reg#2
        CALL    WRTVDP          ; set page 0
        LD      A,(HOOKED)
        OR      A
        RET     Z
        LD      HL,HOOKSA
        LD      DE,H.KEYI
        LD      BC,10
        LDIR                    ; restore hooks
        XOR     A
```

```
        LD      (HOOKED),A
        RET
;
SET_ILREG:
        LD      A,(ILSAV)
        LD      HL,D0VAL
        ADD     A,(HL)          ; interrupt line = (ILSAV) + (D0VAL)
        LD      B,A
        LD      C,19
        JP      WRTVDP          ; write interrupt line # into reg#19
;
ON_H.KEYI:                      ; called from H.KEYI
        LD      A,1
        CALL    _VDPSTA         ; read status reg#1
        AND     1
        CALL    NZ,ON_SCAN
        JR      HOOKSA
;
ON_H.TIMI:                      ; called from H.TIMI
        PUSH    AF
        CALL    ON_VSYNC
        POP     AF              ; do not change AF in H.TIMI
        EI
        JR      HOOKSA+5
;
HOOKDT:
        RST     30H
        DB      0
        DW      ON_H.KEYI
        RET
        RST     30H
        DB      0
        DW      ON_H.TIMI
        RET
;
;       data area
;
HOOKED: DB      0       ; non-zero if hooks have been set
HOOKSA: DS      10      ; save area for hooks
D0VAL:  DB      0       ; display offset of page 0
D1VAL:  DB      0       ; display offset of page 1
ILSAV:  DB      0       ; interrrupt line
;
;       _VDPSTA : read a VDP status register
;       Entry   A       VDP status register #
;       Return  A       value of the status register
;       Modify  AF, BC
;       Note    compatible with ROM-BIOS
;               DI when return
;
_VDPSTA:
        IF      USE_SUB
        LD      IX,VDPSTA
        JP      EXTROM
        ELSE
        DI
        AND     00001111B
        LD      B,A
        LD      A,15
        LD      C,A
        CALL    WRTVDP
        LD      BC,(6)
        INC     C
        IN      A,(C)
        PUSH    AF
        LD      BC,15
        CALL    WRTVDP
        POP     AF
        RET
        ENDIF
;
;       WRTVDP : write a byte into VDP register
;       Entry   B       datum to write
;               C       VDP register #
;       Return  none
;       Modify  AF, BC
;       Note    compatible with ROM-BIOS
;               DI when return
;
        IFE     USE_WRTVDP
WRTVDP:
        PUSH    HL
        PUSH    DE
        LD      D,B             ; =datum
        LD      A,C             ; =register #
        LD      HL,RG0SAV
        CP      8
        DI
        JR      NC,SAVEREG
        LD      HL,RG8SAV-8
        CP      24
        JR      NC,NOSAVE
SAVEREG:
        XOR     A
        LD      B,A             ; BC=register #
        ADD     HL,BC           ; HL=RG?SAV
        LD      (HL),D          ; save datum
NOSAVE:
        LD      A,C             ; =register #
        LD      BC,(7)
        INC     C
        OUT     (C),D
        AND     00111111B
        OR      10000000B
        OUT     (C),A
        POP     DE
        POP     HL
        RET
        ENDIF                   ; IFE USE_WRTVDP
;
;       please modify following subroutines as you need
;
ON_VSYNC:
        XOR     A
        LD      (DPPAGE),A
        LD      BC,1F02H        ; write 1FH into reg#2
        CALL    WRTVDP          ; set page 0
        LD      A,(D0VAL)
        LD      B,A
        LD      C,23
        CALL    WRTVDP          ; set display offset
        JP      SET_ILREG       ; set interrupt line
;
ON_SCAN:
        LD      A,1
        LD      (DPPAGE),A
        LD      BC,3F02H        ; write 3FH into reg#2
        CALL    WRTVDP          ; set page 1
        LD      A,(D1VAL)
        LD      B,A
        LD      C,23
        JP      WRTVDP          ; set display offset
;
AD_NEXT EQU     $               ; end of program + 1
        .DEPHASE
;
        END
```

10月号 MIDIインターフェイス2の訂正とお詫び

MSXマガジン'89年10月号の95ページ、MIDIインターフェイス2の回路図に誤りがありましたので、ここに訂正させていただきます。

まずセラミックコンデンサ2つが回路図から落ちていました。下の回路図のようにCTCとSIOにそれぞれつないでください。それから、SIOの27番ピンが誤解されやすい表記でしたので、訂正させていただきました。

以上、読者のみなさま、そして関係者のみなさまにたいへんご迷惑をおかけいたしました。ここにつつしんで、お詫び申し上げます。

次号より
売りますコーナーがスタート!!

突然ではありますが、次号より、〝売ります買いますコーナー〟がスタートします。このコーナーに掲載希望の方は、下記の応募の方法と注意書きをよく読み、応募してください。

応募の方法と注意

●指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で〝売ります買いますコーナー係〟と明記してください。

●パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。

●価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。

●通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。

●違法コピーのソフト等、記載内容が公序良俗に反するものや、弊誌の編集方針にそぐわないものは掲載できません。

●掲載は抽選とします。

●編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認、交渉は直接、当事者間で行なってください。

●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。

●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局、運送会社の〝代金引き替え配達、代金集金代行サービス〟をご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙（見本）

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿ 捺印

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

PROGRAM 1

エキサイト・フルーツ

```
10 CLEAR100,&HCFFF:SCREEN0:WIDTH40:AD=&HD000
15 READA$:IFA$="END"THENGOTO20ELSE:POKEAD,VAL("&H"+A$):AD
=AD+1:GOTO15
20 DEFUSR=&HD003:A=USR(0):IFA=-1THENGOTO25ELSEPRINTA"ｷﾞｮｳ
 ﾆ ﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":END
25 DEFUSR=&HD000:A=USR(0):DEFUSR=&H9000:A=USR(0)
30 DATA C3,68,D0,21,00,10,11,00,80,1A,13,FE,53,20,FA,1A
35 DATA 13,FE,54,20,F4,1A,13,FE,54,20,EE,1A,13,B7,20,FB
40 DATA 1A,47,13,1A,13,B0,28,32,1A,32,8F,D0,13,1A,32,90
45 DATA D0,13,13,13,13,AF,32,8E,D0,06,18,CD,77,D0,4F,3A
50 DATA 8E,D0,81,32,8E,D0,79,CD,4D,00,23,10,EE,13,CD,77
55 DATA D0,4F,3A,8E,D0,B9,20,09,18,C1,21,FF,FF,22,F8,F7
60 DATA C9,2A,8F,D0,22,F8,F7,C9,21,00,10,11,00,90,01,00
65 DATA 20,CD,59,00,C3,00,90,CD,84,D0,87,87,87,87,4F,CD
70 DATA 84,D0,B1,C9,1A,13,D6,30,FE,0A,D8,D6,07,C9,D5,5F
75 DATA END
1000 'STT
1010 '3AC1FC210000CD24003100D53E0F21000032E9F322EAF33A,C4
1020 'E0F3F60232E0F33E05CD5F00CD5292CD8999CD209ACD8699,52
1030 'CDE69BF33EC3219996329FFD22A0FDFBCD0492CD4100AFCD,07
1040 'C300CDD99B21DA90CDD49821B4981105A0012000EDB0CD32,A8
1050 '96CD4400CD419B28FBAF32A396CD369BFE01200C3AA69DB7,8A
1060 '28153D32A69D180FFE05200B3AA69DFE0228043C32A69D3A,D8
1070 'A69D878787C68C470E2016003E10CD6A9BCD419B28093A,70
1080 'A396FE0838F918B9CD11923E06CD4101CB4F20053E0132AE,62
1090 '9DCD4100CDD99BAFCDC300CDEE95213E91CDD498CD4400C3,78
1100 '6B915840B4B7BBB2C4A5CCD9B0C201507053656C65637420,2D
1110 '6C6576656C0138904C6576656C2D31204D495353204C494D,95
1120 '49542033300138A04C6576656C2D32204D495353204C494D,AE
1130 '49542032300138B04C6576656C2D33204D495353204C494D,BE
1140 '495420313000028C048492053434F52452020202053434F52,EA
1150 '45204D4953530128C8303030303030302030303030303030,52
1160 '303000AF32A396CD9C95CD3294CDCD94CD4595CD8F93CDD1,6D
1170 '93CDCC95CD5796CD3296C39F9121B39D343AAE9DB720D43A,12
1180 'A396B728FA18CC3AA69D0630B7280706203D280206103A9D,09
1190 '9DB8C28D91060A16003E771E07DD214D01CD5F0121D0072B,D1
1200 '7CB520FB1600AF5FDD214D01CD5F0121D0072B7CB520FB10,68
1210 'D6CDD99B21F791CDD498CD419B28FBCD419B20FBC3439058,77
1220 '4047414D4520204F56455200AF32989D32999D329A9D32A6,95
1230 '9DAF676F32B39D32959D22969D329D9D22A79D32A99D22AC,75
1240 '9D32AE9D21010122AA9D3E7032A39D3E2332A49D32A59D21,2F
1250 'B49F11B59F01500036FFEDB03EFE3204A0C92125A01126A0,73
1260 '017F023600EDB021A4961125A03E0612000EDB001100009,A2
1270 '3D20F421C4971105A1012000EDB021F4971125A23E040120,29
1280 '00EDB0011000093D20F4DD212E930608C5DD6E00DD23DD66,28
1290 '00DD23DD5E00DD23DD5600DD23CD6E93C110E52125A01100,E9
1300 '78018002CD5C0021B49D11B59D013F013600EDB021C49611,99
1310 'B49D3E06011000EDB0012000093D20F421E49711249E0110,3E
1320 '00EDB021F49D06407EF640772310F9DD214E933E08DD6E00,5C
1330 'DD23DD6600DD23DD5E00DD23DD5600DD23011000EDB03D20,BC
1340 'E421149811B49E3E04011000EDB0012000093D20F4C925A0,0D
1350 '45A145A025A165A085A185A065A1A5A0C5A1C5A0A5A1E5A0,C2
1360 '05A205A1E5A1B49D449EC49D349ED49D649EE49D549EF49D,B0
1370 '849E049E749E149EA49E249E949ED5EB01100009EBCD7D93,60
1380 'D1CD7D93C90610C54E0608CB011F10FB122313C110F1C9CD,44
1390 '369BFE032805FE07281DC9CD419B0604200206073AA39D80,EE
1400 'FEE138023EE032A39D3E0832A99DC9CD419B06FC200206F9,FC
1410 '3AA39D80FEE13801AF32A39DAF32A99DC916003AA99D5FED,05
1420 '4BA39D06A02E02C526027BCD6A9B147BC604CD6A9B141C79,6F
1430 'C6104F2520ECC178C610472D20E121AC9F010800097EFEFE,D2
1440 '2822FEFF28F30610FE033809060DFE063803AF0613802323,9A
1450 '4E23462B2B2BCD6A9B1418D506D9CD6A9BC921AC9F110800,0A
1460 '197EFEFEC8FEFF28F4237E34116394CD519B1A47FE882003,14
1470 '3506042B7E118D94CD519B1A4FCD9F94C33594FDFDFDFDFD,B9
1480 'FDFDFDFDFEFEFEFEFEFEFFFFFFFF0000000101010101020202,EE
1490 '020202030303030303030388010203FFFEFD010203FFFE,AC
1500 'FD010203FFFEFD2323798677FEF1300C237886772BFEC130,96
1510 '082B2BC92B2B36FFC92B2B7E36FFFE06D0E53E01CD199AAF,AB
1520 'CD099CE1C921A49D7EB728033D77C9237E2B773EFFCDCE9A,10
1530 'FE0AD8F53E02CD099CF1FEC8301EE601200C3E03CDCE9A47,5C
1540 '0E00CD2C95C93E03CDCE9AC603470EF0CD2C95C9E601200E,55
1550 '3E03CDCE9AC606470E00CD2C95C93E03CDCE9AC609470EF0,78
1560 'CD2C95C921AC9F110800197EFEFEC8FEFF20F47023360023,34
1570 '71233630C9ED4BA39D06A0111F1FCD619B112F2F21AC9F3E,12
1580 '08CD4C9B7EFEFEC8FEFF28F323237996BB30077823962BBA,73
1590 '38042B2B18E12B2B7E36FFFE063802180EE53E01CDC2993E,82
1600 '01CD099CE118C8E53E01CD199AAFCD099CE118BB2AA79D23,3E
1610 '22A79D110002B7ED52C021000022A79D3AA59DFE122809FE,71
1620 '0F280B3D32A59DC93E0F32A59DC93E1232A59DC921989D11,3A
1630 '50C80E06CDE99821959D1198C80E06CDE998219D9D11D0C8,A4
1640 '0E02CDE998C91601CDF9951602CDF995C921FA003EFFCDCE,C8
1650 '9A4F3EC0CDCE9A477ACD12962B7CB520EBC9F5C5E56069CB,B5
1660 '3CCB1D06F03806060F878787874FCD7401A0B1CD7701E1C1,52
1670 'F1C9F5C5E5F33A07004F0CAFED793E90ED790C2105A00610,19
1680 '7EED79237EED792310F6FBE1C1F1C921AA9D35201836083A,B8
1690 'AC9D3CE60F32AC9DFE0838045F3E0F93F6103207A021AB9D,BE
1700 '35C0360D3AAD9D3CE60F32AD9DFE0838045F3E0F93070707,FF
1710 '07E6F0F6013209A0C9F521A39634CD329CF1C9C400000000,14
1720 '00000000000103030303000F000000000000000000F8FEFFFF,10
1730 'FEFE02FC000000000000000000070707070707070707E0E03010,32
1740 '10100000000000003CFFFFFFFF00000000F1B330000000000,B5
1750 '0080C0C00C0C0C0C0C0C0C0000000007070707071F7F7F7F,13
1760 '3F000000003F7FFFFFFF7F00FFFFFFFFFF03000000F0FFFF,65
1770 'FFFFFE0007070707070700000000707070707070703FCFF3FC,4D
1780 'FFFFFF3F0700FFFFFFF80000C0C0C0800080C0E0F07898E0,F8
1790 '0000000007070707070707070707070707070700000000000,62
1800 '000000000000000000030300000000000000000000307797E7FFF,85
1810 'FEFE0200000000000000000808080808080808000000000,46
1820 '0000F8FFFFFFC31C1F1F3FFF000000000000000E0C0E0F0F8,B8
1830 '78BCDCDC0000000000000000808080808080808083F0F0300,8D
1840 '00000000000000000000000DEDEDEBE7E3E1E0E06020204,4E
1850 '0CF800000808080808080808080808080800000000000000,74
1860 '00000000033E7CFDFDFD78003018183828685890903 0F8FC,F0
1870 'FCFCF8700C0C0C0C0C0C0C0707070707070700003C7E,B7
1880 'FFFFFFFFFFFF7F7F2F371B0EC080B87EFEFFFFFFFFFFFFEFE,F2
1890 'FEFCFC700909070707070707070707070707070700000000,DA
1900 '00000001030E39077F7F1F000E1C38385858D8B878F0F0E0,81
1910 'E0C000000C0C0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0003060F1B,6D
1920 '7FDDFF60790F01030F1F1F07C0E0B8FCEABFFDEF3820C0C0,5C
1930 'C0C080000B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B000001701,C8
1940 '7101110111011101260271011701410161061103110452 01,7F
1950 '600277075E2356237E23B7C8FE0128F4CD0C997BC6085F18,47
1960 'EF7EE60FC630CD0C997BD6085F0DC87E0F0F0F0FE60FC630,FC
1970 'CD0C99237BD6085F0DC818DDF5C5E567E61F0707076F7CE6,08
1980 'E00F0F67CD5D993A07004F0C3E20F3ED793E91ED790C0CAF,77
1990 '0601ED69ED79ED61ED41ED59ED79ED513AF6FAED79AF0608,76
2000 'ED41ED79ED41ED79ED79ED793ED0ED79FBE1C1F1C93A0700,00
2010 '4F0C3E02F3ED793E8FED793A06004F0CED78F53A07004F0C,B8
2020 'AFED793E8FED79FBF1E60120D8C9AF180A3E0118063E0218,62
2030 '023E0332F6FAC9061F3E001810063F3E01180A065F3E0218,1C
2040 '04067F3E0332F5FA7832E1F33A07004F0CF3ED413E82ED79,4C
2050 'FBC9C5D5E521949DB7CD149A3E00CD149A3E00CD149A7E21,D8
2060 '9A9DBE3819ED5B959D280777ED53989D180C2A989DB7ED52,54
2070 '3004ED53989D2A969DED5B9B9DB7ED52380E219A9D3E05B7,14
2080 'CD149A3E00CD149AE1D1C1C9238E2777C9219D9D862777C9,D0
2090 'AF1100000E080620C5F5D5CD449AD17BC6085FF13CC110F0,9D
2100 '087AC608571E00080D20E3C9D526006F292929ED4B040009,D0
2110 '1125A00608C57E4F0604AFCB213002F6F0CB213002F60F12,68
```

```
2120 '1310EF23C110E6D1CB3ACB1B2125A03A07004F3E0808EBCD,24
2130 '7101EB0604EDB33E80835F300114083D20EBC9F5D5C50608,A2
2140 'EB21000029CB27D2A39A1910F7C1D1F1C9D5C516005F0100,B2
2150 '003E1008AFCB21CB1029CB127A93DAC39A5703083DC2B39A,C4
2160 '7A6069C1D1C9D9082A939D11093DCDF29A2B22939D6C2600,98
2170 '0816005FB72004ED53939DCDF29A7CD9B7C9444D2100007A,22
2180 'B7C4FD9A7B29173001092917300109291730010929173001,6C
2190 '092917300109291730010929173001092917D009C9E3F5D5,06
2200 '87856F3001245E2356EBD1F1E3C9AFCDD500B7C03CCDD500,A6
2210 'C9AFCDD8003CC8CDD8003CC9856FD024C9835FD014C9814F,DB
2220 'D004C9E5B7ED52E1C9F578824779834FF1C9F5C5D5E52676,6D
2230 'CB22CB226A87875F057908F33A07004F0C7CE6C00707ED79,5C
2240 '3E8EED79ED697CE63FF640ED790DFB08ED4100ED7900ED59,AF
2250 '26006B292901B49D09EB6C2600292901007409F33A07004F,0E
2260 '0C7CE6C00707ED793E8EED79ED697CE63FF640ED790DFBEB,5A
2270 '0610EDB3E1D1C1F1C9160006DACD6A9B14CB6A28F6C9F3AF,7D
2280 '329E9D3D32A19D3E0332A29DFB3E071EBFCD93003E081E00,AD
2290 'CD93003CFE0B20F8C9F5E5C5F321A19DB728053DBE30163C,D8
2300 '772B2B36028706004F21799C094E2346ED439F9DFBC1E1,0B
2310 'F1C921A29D35C036033A9E9DB7C83D201B329E9D3D32A19D,CE
2320 '3E071EBFCD93003E081E00CD93003CFE0B20F8C92A9F9DAF,81
2330 '5ECD93003C23FE0B20F67EB7200523229F9DC93E01329E9D,8C
2340 'C97F9CBB9CEB9C6B008F00AA0000B80F0E0E006B008F00AA,ED
2350 '0000B80F0E0E0039006B008F0000B80F0E0E0039006B008F,2C
2360 '0000B80F0E0E0039006B008F0000B80F0E0E01D6000000D6,A6
2370 '0000B80E0D0F006B000000CA0000B80E0D0F00D600D600BE,63
2380 '0000B80E0D0F006B00CA00B40000B80E0D0F012600000000,D4
2390 '0000B80F000000280000000000B80F0000002A00260000,06
2400 '0000B80F0F00002D0028000000B80F0F0A0030002A0026,8B
2410 '0000B80F0F0F0032002D00280000B80F0F0F00350030002A,E0
2420 '0000B80F0F0F00390032002D0000B80E0F0F003C00350030,02
2430 '0000B80E0F0F00400039003200000B80D0E0F0043003C0035,25
2440 '0000B80D0E0E004700400039000B80D0D0E004C0043003C,4C
2450 '0000B80D0D0D00500047004000000B80C0D0C019014060000,3E
```

PROGRAM 2

あじのひらきたたき

```
100 CLEAR 200,&HBFFF
110 SCREEN 1,2:WIDTH 32:KEY OFF
120 COLOR 15,1,1:DEFINT A-Z
130 PRINT "WAIT..."
140 I=&HC000:L=1000
150 B=0:FOR J=0 TO 7
160 READ A$:IF A$="END" THEN 230
170 C=VAL("&H"+A$)
180 POKE I+J,C:B=B+C:NEXT J
190 READ A$:CH=VAL("&H"+A$)
200 IF B MOD 256 <>CH THEN 250
210 PRINT CHR$(11);CHR$(31);L
220 I=I+8:L=L+10:GOTO 150
230 DEFUSR=&HC000:CLS:A=USR(9)
240 END
250 PRINT"Error in";L
260 END
1000 DATA C3,A3,C5,D4,D4,D4,D4,D4,4F
1010 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1020 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1030 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1040 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1050 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1060 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1070 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1080 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1090 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1100 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1110 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1120 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1130 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1140 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1150 DATA D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,D4,A0
1160 DATA D4,D4,D4,BA,C9,CD,DC,1D,C5
1170 DATA CD,94,2B,CD,3E,2A,79,FE,38
1180 DATA 2C,20,09,D5,CD,75,12,43,C1
1190 DATA D1,C3,75,2B,3A,69,42,B7,D0
1200 DATA 28,16,06,00,7A,B3,C8,1B,54
1210 DATA 2A,B2,3F,23,22,B2,3F,3A,8B
1220 DATA CC,3E,B7,C4,BB,1E,18,EC,62
1230 DATA 2A,B2,3F,19,3A,B1,3F,47,A5
1240 DATA C3,91,29,CD,F6,2A,3A,CC,70
1250 DATA 3E,B7,C0,3A,F1,3F,FE,55,72
1260 DATA C0,3C,32,F1,3F,C9,CD,DC,D0
1270 DATA 1D,CD,3E,2A,CD,96,23,CD,A5
1280 DATA A8,1A,79,FE,2C,28,EF,C9,45
1290 DATA 3A,D3,3E,3D,FA,E0,2B,47,D4
1300 DATA 32,D3,3E,3A,D4,3E,3D,B8,84
1310 DATA 20,03,32,D4,3E,3A,D4,3E,B3
1320 DATA 90,9F,3C,32,08,3F,CD,0B,BC
1330 DATA 2C,32,D5,3E,C3,82,0E,CD,91
1340 DATA A1,04,C9,3A,D5,3E,B7,C4,36
1350 DATA A1,04,3A,D3,3E,B7,CC,A1,14
1360 DATA 04,21,D4,3E,96,28,10,3D,42
1370 DATA C2,82,0E,34,3D,32,08,3F,3C
1380 DATA 3C,32,D5,3E,C3,82,0E,35,09
1390 DATA 18,F3,3A,D3,3E,5F,FE,32,E5
1400 DATA 3E,00,D0,57,21,D6,3E,19,B3
1410 DATA 37,7E,C9,F5,CD,0B,2C,11,88
1420 DATA D5,3E,30,02,1A,77,AF,12,97
1430 DATA 21,D3,3E,34,3A,08,3F,B7,9E
1440 DATA CA,91,1B,F1,32,08,3F,21,01
1450 DATA D4,3E,B7,28,02,34,C9,3A,2A
1460 DATA D3,3E,3D,96,32,09,3F,C9,27
1470 DATA CD,90,2C,7A,B3,18,CC,CD,67
1480 DATA 90,2C,7A,FF,FF,FF,FF,FF,31
1490 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1500 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1510 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1520 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1530 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
```

```
1540 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1550 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1560 DATA FF,FF,FF,C2,94,2B,C1,AF,EE
1570 DATA 21,B0,10,22,26,00,00,00,29
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1590 DATA 00,0F,01,00,00,0F,00,F3,12
1600 DATA 3E,D4,21,03,C0,06,80,77,F3
1610 DATA 23,10,FC,3E,FF,21,83,C1,D1
1620 DATA 06,40,77,23,10,FC,21,CD,DA
1630 DATA C1,3E,00,06,12,77,23,10,C1
1640 DATA FC,3E,0F,32,D9,C1,32,DD,24
1650 DATA C1,3E,01,32,DA,C1,21,00,EE
1660 DATA 00,22,D6,C1,FB,C9,3E,07,C2
1670 DATA 5E,CD,93,00,23,3E,06,5E,83
1680 DATA CD,93,00,23,3E,01,5E,CD,ED
1690 DATA 93,00,23,3E,00,5E,CD,93,B2
1700 DATA 00,23,3E,08,5E,CD,93,00,27
1710 DATA 23,3E,0B,5E,CD,93,00,23,4D
1720 DATA 3E,0C,5E,CD,93,00,23,3E,69
1730 DATA 0D,5E,CD,93,00,C9,B6,0A,54
1740 DATA FF,FF,10,1E,0A,00,B6,0A,F6
1750 DATA 02,02,10,1E,14,00,B6,1E,1A
1760 DATA FF,FF,10,1E,C8,00,21,FF,14
1770 DATA 07,E5,CD,4A,00,47,CB,3F,54
1780 DATA B0,E1,CD,4D,00,2B,7D,B4,07
1790 DATA C2,69,C2,C9,ED,5F,3C,32,70
1800 DATA CD,C1,C9,3E,FF,32,DE,C1,65
1810 DATA C9,3A,DE,C1,3C,3D,C8,3D,20
1820 DATA 32,DE,C1,CA,A1,C2,E6,01,E5
1830 DATA CA,9D,C2,3E,18,DD,77,02,D5
1840 DATA C9,3E,C0,DD,77,00,C9,AF,93
1850 DATA 32,CE,C1,3A,DE,C1,3C,3D,13
1860 DATA C0,D5,CD,7C,C2,AF,F3,32,74
1870 DATA CE,C1,CD,D8,00,57,3E,03,CC
1880 DATA D5,CD,D8,00,D1,FB,B2,21,19
1890 DATA CF,C1,BE,D1,C8,32,CF,C1,A9
1900 DATA 32,CE,C1,C9,3E,C0,DD,77,DC
1910 DATA 00,C9,3E,04,DD,77,02,3E,9F
1920 DATA 0E,DD,77,03,DD,72,00,AF,63
1930 DATA DD,77,01,FD,77,01,3C,FD,03
1940 DATA 77,00,CD,7C,C2,E6,01,C0,29
1950 DATA 3D,FD,77,00,DD,77,01,C9,CF
1960 DATA ED,53,D2,C1,DD,E5,FD,E5,77
1970 DATA FD,7E,00,DD,86,01,DD,77,33
1980 DATA 01,CD,7C,C2,E6,3F,C2,3B,2E
1990 DATA C3,DD,7E,01,47,DD,4E,00,91
2000 DATA C5,CD,09,C5,C1,3D,CA,56,7E
2010 DATA C3,11,59,C4,73,23,72,CD,C6
2020 DATA 3F,C4,C3,56,C3,CD,D4,C2,42
2030 DATA C3,56,C3,CD,7C,C2,E6,3F,0C
2040 DATA C2,56,C3,FD,7E,00,D6,02,2E
2050 DATA FD,77,00,DA,56,C3,3E,01,A6
2060 DATA FD,77,00,C3,56,C3,FD,E1,2E
2070 DATA DD,E1,21,07,C0,01,8B,C0,F2
2080 DATA 3A,08,C0,57,3A,07,C0,5F,B9
2090 DATA CD,96,C3,FD,7E,01,D6,02,7A
2100 DATA D8,06,0D,DD,70,03,D6,02,13
2110 DATA D8,06,09,DD,70,03,D6,02,0F
2120 DATA D8,06,08,DD,70,03,D6,02,0E
2130 DATA D8,2A,D2,C1,11,1E,C4,73,FB
2140 DATA 23,72,CD,FC,C3,C9,7A,DD,41
2150 DATA 96,01,C6,08,D6,20,D0,DD,08
2160 DATA 7E,00,93,C6,08,D6,20,D0,A5
2170 DATA FD,7E,01,3C,FD,77,01,3E,6B
2180 DATA D9,77,AF,02,C9,21,C3,C1,6F
2190 DATA 06,06,3E,20,77,23,10,FC,10
2200 DATA 3E,30,32,C9,C1,32,CA,C1,E7
2210 DATA ED,4B,D6,C1,ED,43,F8,F7,EE
2220 DATA 3E,02,32,63,F6,01,00,08,D4
2230 DATA CD,25,34,06,00,23,04,7E,D1
2240 DATA D6,30,D2,DD,C3,11,C8,C1,12
2250 DATA 2B,7E,12,1B,2B,10,FA,21,2C
2260 DATA C3,C1,11,08,18,01,08,00,BE
2270 DATA CD,5C,00,C9,21,56,C2,CD,F8
2280 DATA 16,C2,3E,18,DD,77,02,FD,81
2290 DATA 77,00,ED,4B,D6,C1,03,ED,36
2300 DATA 43,D6,C1,CD,B5,C3,3A,DB,34
2310 DATA C1,3D,32,DB,C1,C9,FD,7E,10
2320 DATA 00,3D,FD,77,00,CA,35,C4,74
2330 DATA 06,08,E6,01,CA,31,C4,06,BA
2340 DATA 0F,DD,70,03,C9,13,3E,FF,78
2350 DATA 12,3E,D4,DD,77,00,C9,DD,1E
2360 DATA 71,00,DD,70,01,3E,0C,DD,E6
2370 DATA 77,02,3E,07,DD,77,03,CD,E2
2380 DATA 7C,C2,E6,01,3C,FD,77,04,D9
2390 DATA C9,DD,46,00,FD,7E,04,80,EB
2400 DATA DD,77,00,D6,C8,DA,72,C4,02
2410 DATA 13,3E,FF,12,3E,D4,DD,77,C8
2420 DATA 00,C9,3A,D8,C1,3C,3D,C0,D5
2430 DATA 3A,03,C0,DD,96,00,C6,02,38
2440 DATA D6,04,D0,3A,04,C0,DD,96,1B
2450 DATA 01,C6,04,D6,08,D0,3E,1E,D5
2460 DATA 32,D8,C1,3A,D5,C1,3C,32,09
2470 DATA D5,C1,16,0D,3D,CA,AD,C4,31
2480 DATA 16,09,3D,CA,AD,C4,16,08,B5
2490 DATA 3D,CA,AD,C4,C9,7A,32,D9,C6
2500 DATA C1,C9,3E,80,DD,77,01,3E,DB
2510 DATA B0,DD,77,00,3E,00,DD,77,96
2520 DATA 02,3E,0F,DD,77,03,C9,DD,4C
2530 DATA 7E,01,FD,77,00,F3,AF,CD,62
2540 DATA D5,00,47,3E,01,C5,CD,D5,C2
2550 DATA 00,C1,FB,B0,FE,03,C2,F2,21
```

```
2560 DATA C4,DD,7E,01,3C,D6,F0,D2,F4
2570 DATA 04,C5,C6,F0,DD,77,01,C3,97
2580 DATA 04,C5,FE,07,C2,04,C5,DD,36
2590 DATA 7E,01,3D,CA,04,C5,DA,04,2D
2600 DATA C5,DD,77,01,C9,CD,7C,C2,EE
2610 DATA C9,C5,DD,21,03,C0,21,83,F3
2620 DATA C1,FD,21,83,C0,06,20,11,59
2630 DATA 08,00,DD,7E,00,D6,D4,CA,D7
2640 DATA 32,C5,23,23,DD,23,DD,23,3D
2650 DATA DD,23,DD,23,FD,19,10,EA,10
2660 DATA 3E,FF,C1,C9,21,03,C0,11,BC
2670 DATA 00,1B,01,80,00,CD,5C,00,C5
2680 DATA C9,3E,C1,DD,77,00,3E,0F,69
2690 DATA DD,77,03,3E,08,DD,77,02,F3
2700 DATA AF,FD,77,00,C9,FD,7E,00,67
2710 DATA 3C,3D,C2,8D,C5,3A,D0,C1,58
2720 DATA 3C,3D,C0,3A,D5,C1,D6,05,E4
2730 DATA C8,CD,A7,C2,3A,CE,C1,3C,03
2740 DATA 3D,C8,F5,21,4E,C2,CD,16,0E
2750 DATA C2,F1,32,D0,C1,FD,77,00,EA
2760 DATA 3A,03,C0,DD,77,00,3A,04,8F
2770 DATA C0,DD,77,01,C9,DD,7E,00,39
2780 DATA D6,08,DA,99,C5,DD,77,00,6A
2790 DATA C9,AF,FD,77,00,3E,D9,DD,E0
2800 DATA 77,00,C9,CD,23,C7,CD,66,2A
2810 DATA C2,F3,21,9F,FD,11,70,C8,BB
2820 DATA 01,05,00,ED,B0,21,30,C7,BB
2830 DATA 11,9F,FD,01,05,00,ED,B0,50
2840 DATA FB,31,00,A0,CD,DF,C1,21,5A
2850 DATA 76,C7,11,01,18,01,05,00,6D
2860 DATA CD,5C,00,CD,B5,C3,CD,09,44
2870 DATA C5,11,C7,C4,73,23,72,CD,36
2880 DATA B2,C4,CD,09,C5,11,55,C5,3C
2890 DATA 73,23,72,CD,41,C5,CD,09,B1
2900 DATA C5,CD,D4,C2,3A,DA,C1,47,44
2910 DATA 87,87,32,DB,C1,C5,CD,09,77
2920 DATA C5,11,00,C3,73,23,72,16,B7
2930 DATA 18,CD,DA,C2,CD,09,C5,11,2D
2940 DATA 00,C3,73,23,72,16,28,CD,D6
2950 DATA DA,C2,CD,09,C5,11,00,C3,0B
2960 DATA 73,23,72,16,38,CD,DA,C2,BF
2970 DATA CD,09,C5,11,00,C3,73,23,05
2980 DATA 72,16,08,CD,DA,C2,C1,10,CA
2990 DATA C4,AF,32,D0,C1,32,D1,C1,FA
3000 DATA DD,21,03,C0,FD,21,83,C0,22
3010 DATA 11,83,C1,06,20,D5,C5,DD,F2
3020 DATA E5,FD,E5,13,1A,3C,CA,66,60
3030 DATA C6,1B,D5,1A,6F,13,1A,67,D3
3040 DATA 01,66,C6,D1,C5,E9,FD,E1,8A
3050 DATA DD,E1,01,04,00,11,08,00,DC
3060 DATA DD,09,FD,19,C1,D1,13,13,B4
3070 DATA 10,D3,3A,D5,C1,D6,05,CA,58
3080 DATA B9,C6,D2,B9,C6,3C,C2,D6,A4
3090 DATA C6,3E,01,32,DD,C1,21,5E,54
3100 DATA C2,CD,16,C2,01,89,C2,21,D4
3110 DATA 83,C1,71,23,70,CD,83,C2,5A
3120 DATA 3E,FF,32,D8,C1,3E,05,32,7D
3130 DATA D5,C1,21,7C,C7,11,2B,19,4F
3140 DATA 01,09,00,CD,5C,00,C3,D6,CC
3150 DATA C6,CD,A7,C2,3A,CE,C1,3C,01
3160 DATA 3D,CA,D6,C6,21,86,C7,11,22
3170 DATA 2B,19,01,09,00,CD,5C,00,77
3180 DATA CD,DF,C1,C3,C1,C5,3A,DA,CA
3190 DATA C1,47,3E,04,90,CA,EC,C6,56
3200 DATA 47,11,C8,00,1B,7A,B3,C2,2A
3210 DATA E4,C6,10,F5,3A,DC,C1,3C,C2
3220 DATA 3D,C2,04,C7,3A,DB,C1,3C,DC
3230 DATA 3D,C2,39,C6,3E,FF,32,DC,49
3240 DATA C1,C3,39,C6,3D,32,DC,C1,8F
3250 DATA C2,39,C6,CD,22,C7,3A,DA,8B
3260 DATA C1,3C,32,DA,C1,D6,05,C2,67
3270 DATA F4,C5,3E,04,32,DA,C1,C3,8B
3280 DATA F4,C5,C9,21,90,C7,11,00,0B
3290 DATA 38,01,E0,00,CD,5C,00,C9,0B
3300 DATA C3,35,C7,00,00,F5,C5,D5,4E
3310 DATA E5,FD,E5,DD,E5,3A,D8,C1,5C
3320 DATA B7,CA,56,C7,3A,D8,C1,06,77
3330 DATA 08,E6,01,CA,52,C7,3A,DD,E9
3340 DATA C1,47,78,32,06,C0,3A,D8,8A
3350 DATA C1,B7,CA,61,C7,3D,32,D8,B1
3360 DATA C1,CD,34,C5,F3,3A,D9,C1,4E
3370 DATA 32,06,C0,DD,E1,FD,E1,E1,75
3380 DATA D1,C1,F1,C3,70,C8,53,43,14
3390 DATA 4F,52,45,A0,47,41,4D,45,A0
3400 DATA 20,4F,56,45,52,A0,20,20,3C
3410 DATA 20,20,20,20,20,20,20,A0,80
3420 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,04
3430 DATA 03,03,7F,FF,FF,FF,FF,FF,80
3440 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,40
3450 DATA C0,C0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,79
3460 DATA 00,03,07,1F,7F,C4,FF,FF,6A
3470 DATA F0,60,00,00,00,00,00,00,50
3480 DATA 00,80,C0,F0,FC,46,FE,FE,6E
3490 DATA 1E,0C,00,00,00,00,00,00,2A
3500 DATA 01,01,03,03,03,03,03,03,14
3510 DATA 07,07,07,07,0F,0B,01,00,37
3520 DATA 00,00,80,80,80,80,80,80,00
3530 DATA C0,C0,C0,C0,E0,A0,00,00,80
3540 DATA 00,0F,07,03,0F,0F,0F,0F,55
3550 DATA 0F,0F,0F,0F,07,07,03,01,4E
3560 DATA 00,E0,C0,80,E0,E0,E0,E0,A0
3570 DATA E0,E0,E0,E0,C0,C0,80,00,80
3580 DATA 00,00,00,00,00,01,03,07,0B
3590 DATA 03,01,00,00,00,00,00,00,04
```

```
3600 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,40
3610 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,80
3620 DATA 00,00,00,01,01,03,07,1F,2B
3630 DATA 07,03,01,01,00,00,00,00,0C
3640 DATA 00,00,00,00,00,80,C0,F0,30
3650 DATA 80,80,00,00,00,00,00,00,00
3660 DATA 00,01,01,11,09,07,07,7F,A9
3670 DATA 07,07,09,11,01,01,00,00,2A
3680 DATA 00,00,00,10,20,C0,C0,FC,AC
3690 DATA C0,C0,20,10,00,00,00,00,B0
3700 DATA 20,08,3A,D4,41,E6,01,28,86
3710 DATA END
```

PROGRAM 3

EST

```
100 ' EST                 by M.Akimoto
110 CLEAR 256,&HD000:COLOR 15,1,0:SCREEN
 2,3,0:DEFINT A-X:A=RND(-TIME/3):OPEN "G
RP:" AS #1
120 FOR I=&HD000 TO &HD0E2:READ A$:A=VAL
("&H"+A$):POKE I,A:S=S+A:NEXT:IF S<>2121
8 THEN PRINT "Data Error!":END
130 DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD035:DEFUSR
2=&HD06C:DEFUSR3=&HD0CE
140 ' Character Making
150 FOR I=0 TO 2:READ X,Y:PSET(X,Y)
160 READ X,Y:IF X>0 THEN LINE-(X,Y),10:G
OTO 160
170 PAINT(-X,Y),10:NEXT
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO
 1:FOR L=0 TO 7
190 A=I*512+J*8+K*256+L:VPOKE &H3800+I*1
28+J*16+K*8+L,VPEEK(A+128)-(VPEEK(&H2080
+A) MOD 16>1)*255:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
200 SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF:FOR I=0 TO
 31:READ A$:A=VAL("&H"+A$):VPOKE I+64,A:
VPOKE &H700+I,A:VPOKE &H740+I,A:VPOKE &H
780+I,A:VPOKE &H7C0+I,A:NEXT
210 FOR I=&H201B TO &H201F:READ A$:VPOKE
 I,VAL("&H"+A$):NEXT
220 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):A$(0)=
"たち"+A$+"つて":A$(1)="わの"+A$+"はひ":A$(2)="み
む"+A$+"めも":A$(3)="りる"+A$+"れろ"
230 ' Demonstration
240 CLS:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:PUT SP
RITE I*4+J,(64+J*32,64+I*32),10:NEXT:NEX
T:X=0
250 X=(X+INT(RND(1)*15)*2+2) MOD 32:IF V
PEEK(&H1800+X)<&HC0 THEN LOCATE X,0:C=RN
D(1)*4:PRINT A$(C)
260 IF STRIG(0)=0 THEN U=USR(0):GOTO 250
270 ' Start
280 Y=0:L=0:R=1:M=10:N=24
290 CLS:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:PUT SP
RITE I*4+J,(112+J*32,I*32-1),10:NEXT:NEX
T
300 LOCATE 16,9:PRINT "HIGH SCORE":LOCAT
E 16,10:PRINT Z:LOCATE 16,12:PRINT "SCOR
E":LOCATE 16,13:PRINT Y
310 LOCATE 16,15:PRINT "LINES":LOCATE 16
,16:PRINT L:LOCATE 16,19:PRINT "NEXT"
320 FOR I=0 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT "□□□□
□□□□□□□□";:NEXT:LOCATE 5,23:PRINT "V□BON
□M";:LOCATE 4,10:PRINT USING "ROUND ##";
R
330 PLAY"T200L8M8192S0O3C4CCD#CO2A#G4A#4
O3C4","T200L8S0O2C4CCD#CO1A#G4A#4O2C4
340 IF PLAY(0) THEN 340
350 FOR I=21-M*2 TO 21:LOCATE 4,I:PRINT
SPC(8):NEXT
360 FOR I=0 TO 3:A(I)=0:NEXT
370 C=RND(1)*4
380 ' Main Routine
390 LOCATE 17,21:PRINT A$(C)
400 B$=INKEY$:K=INSTR("BNMVbnmvこみもひコミモヒ"
,B$):IF K=0 OR B$="" THEN 400
410 K=K MOD 4:X=K*2+4:U=USR1(X):LOCATE 1
7,21:PRINT "  ";A$;"  ":IF A(K)=M THEN 4
90
420 A(K)=A(K)+1:U=USR1(X):U=USR1(X):LOCA
TE X,20:PRINT A$(C);:C=RND(1)*4
430 U=USR(0):U=USR2(0):IF U=0 THEN 460
440 FOR I=1 TO 10:VPOKE &H2001,255:FOR J
=1 TO 20:NEXT:VPOKE &H2001,17:FOR J=1 TO
 20:NEXT:NEXT
450 F=0:FOR I=0 TO 3:A(I)=A(I)-U:NEXT:L=
L+U:Y=Y+10^(U-(F=4))*R:U=USR3(0):IF Y>Z
THEN Z=Y
460 U=USR(0):IF U THEN 460
470 LOCATE 16,10:PRINT Z:LOCATE 16,13:PR
INT Y:LOCATE 16,16:PRINT L
480 IF L>N THEN R=R+1:M=M+(M>6):N=N+25:G
OTO 320 ELSE 390
490 I=0
500 IF A(I)<M THEN U=USR(0):GOTO 390
510 I=I+1:IF I<4 THEN 500
520 FOR I=0 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT "□□□□
□□□□□□□□";:NEXT
530 LOCATE 4,10:PRINT "THE  END"
540 PLAY "T160M8192S0L8O4DDDR8AAAR8GFEDC
4.","T160S0L8O3DDDR8O2AAAR8GG#ABO3C4.","
T160S0L8O2DDDR8O1AAAR8GG#ABO2C4.
550 IF STRIG(0)=0 THEN 550
560 IF STRIG(0) THEN 560 ELSE 240
570 DATA 21,E0,1A,11,20,00,4A,2B,7C,FE,1
8,38,23,CD,4A,00
580 DATA FE,E0,38,F3,19,08,CD,4A,00,A7,F
A,2C,D0,0E,01,08
590 DATA CD,4D,00,A7,ED,52,AF,CD,4D,00,1
8,DB,ED,52,18,D7
```

```
600 DATA 79,32,F8,F7,C9,3A,F8,F7,26,18,6
F,11,20,00,06,15
610 DATA 19,CD,4A,00,2C,4F,CD,4A,00,A7,E
D,52,08,CD,4A,00
620 DATA FE,DB,20,03,2D,18,09,08,CD,4D,0
0,2D,79,CD,4D,00
630 DATA 19,10,DD,AF,CD,4D,00,2C,CD,4D,0
0,C9,21,44,18,11
640 DATA 00,0A,CD,4A,00,FE,E0,38,42,4F,2
C,2C,CD,4A,00,A9
650 DATA 20,39,2C,2C,CD,4A,00,A9,20,31,2
C,2C,CD,4A,00,A9
660 DATA 20,29,7D,D6,06,6F,3E,08,06,04,C
D,4D,00,2C,3C,CD
670 DATA 4D,00,2C,3D,10,F4,7D,C6,18,6F,3
E,0A,06,04,CD,4D
680 DATA 00,2C,3C,CD,4D,00,2C,3D,10,F4,1
C,7D;C6,40,30,01
690 DATA 24,E6,C0,C6,04,6F,15,20,A9,7B,3
2,F8,F7,C9,21,00
700 DATA 18,CD,4A,00,FE,20,30,04,AF,CD,4
D,00,23,7C,FE,1B
710 DATA 20,EF,C9
720 ' Demonstration
730 DATA 128,6,149,0,139,10,153,11
740 DATA 146,18,157,24,135,31,128,6
750 DATA -141,16,148,9,161,18,151,29
760 DATA 175,20,165,10,171,0,148,9
770 DATA -163,15,167,0,175,7,177,31
780 DATA 183,10,191,3,167,0,-179,15
790 ' Character
800 DATA FF,FF,EA,D5,EA,D5,EA,D5
810 DATA FF,FE,A8,50,A8,50,A8,50
820 DATA EA,D5,EA,D5,EA,D5,C0,80
830 DATA A8,50,A8,50,A8,50,00,00
840 DATA 8A,32,54.98,FE
```

おまけ の PROGRAM

ウネウネ

このプログラムは、MSXネットのFrodoさん(msx02368)が練習用ボード(junk.test)に掲載したプログラムを転載したものです。プログラムリストは短いですが、一部にマシン語を使用しているので、入力が終わったら実行する前に必ずセーブしておきましょう。はたしてどんな画面が現われるのか、それは入力してからのお楽しみということで、今はナイショにしておきますね。

さて、このプログラムはゲームではないのに、見ていてとても楽しいですよね。え、気持ち悪いって？　まあ、それは見解の相違ということで……。とにかく、ゲームに限らず、このようなおかしなプログラムだって作ることができるんですよね。こんな楽しいプログラムができちゃった！　っていう方も、ショート・プログラム・アイランドのほうにドンドン応募してくださいね。

```
1000 CLEAR 500, &HD000: DEFINT A-Z: SCREEN 5: VDP(9
)=VDP(9)OR2: SET PAGE 0, 0
1010 DIM V(5): J=0
1020 XS=16: YS=16: XW!=XS/2: YW!=YS/2: BC=PEEK(&HF3
EA): PI#=ATN(1)*4
1030 PI#=ATN(1)*4: V1#=4*2/256*PI#: V2#=5*2/256*PI#
1040 I = 0
1050 V(0)=128: V(1)=128: V(2)=0: V(4)=XS*4: V(5)=YS
1060 FOR Y = 0 TO 15
1070   LINE ( 128, 128 ) - STEP( XS*4-1, YS-1 ), BC
, BF,PSET
1080   FOR S = 0 TO 3
1090     T=Y*16+S*4: X9 = XW!: Y9 = YW!
1100     FOR U = 1 TO 4
1110       T=T+1
1120       X8 = SIN(T*V1#)*(XW!-1)*U/4+XW!: Y8 = CO
S(T*V2#)*(YW!-1)*U/4+YW!
1130       LINE ( X9+XS*S+128, Y9+128 ) - ( X8+XS*S
+128, Y8+128 ), 5, , PSET
1140       X9 = X8: Y9 = Y8
1150     NEXT U
1160   NEXT S
1170   V(3)=I*YS: GOSUB 1450
1180   I = (I+7)MOD16
1190 NEXT Y
1200 '
1210 FOR S = 3 TO 1 STEP -1
1220   V(0)=XS*S: V(1)=0: V(2)=0: V(3)=256*S: V(4)=
XS: V(5)=256: GOSUB 1450
1230 NEXT S
1240 '
1250 I = 5: V(0)=0: V(4)=XS
1260 FOR X = 1 TO 15
1270   Y7 = I*YS: X7 = X*XS: Y6 = 256-Y7
1280   FOR S = 0 TO 3
1290     V(1)=Y7+256*S: V(2)=X7: V(3)=256*S   : V(5
)=Y6: GOSUB 1450
1300     V(1)=256*S   :              V(3)=Y6+256*S: V(5
)=Y7: GOSUB 1450
1310    NEXT S
1320   I = (I+5)MOD16
1330 NEXT X
1340 '
1350 RESTORE 1410
1360 FOR I=&HD000 TO &HD034: READ A$: POKE I, VAL("
&h"+A$): NEXT I
1370 POKE &HD000, 7*XS
1380 DEFUSR=&HD001
1390 A=USR(0)
1400 END
1410 DATA 00,FB,11,00,00,7B,3C,FE,04,20,06,3A,00,D0
,82,57
1420 DATA AF,5F,0F,0F,0F,F6,1F,F5,14,21,9E,FC,7E,C6
,04,BE
1430 DATA 20,FD,F1,0E,02,47,CD,47,00,0E,17,42,CD,47
,00,CD
1440 DATA B7,00,30,D1,C9
1450 '
1460 A = VARPTR(V(0))
1470 FOR J = 0 TO 11: VDP(33+J) = PEEK(A+J): NEXT J
1480 VDP(46) = 0: VDP(47) = &HD0
1490 RETURN
```

EDITORIAL

新年1月号といえば、もうすっかり恒例になってしまった、この1年間の総決算、MSXソフトウエアカタログの特別付録付きだ。さあ、1990年代に向けて、Mマガはパワー全開だぞ。期待していてねー。

STAFF

発行人――塚本慶一郎
編集人・編集長――小島 文隆
副編集長――加川 良
編集スタッフ――金矢八十男 宮川 隆
千倉 真理 本田 文貴
江守 依子 中村 優子
清水早百合 高橋 敦子
田川 実 菅沢美佐子
山下 信行
制作スタッフ――荒井 清和 小山 俊介
成谷実穂子 福田 純子
校正――唐木 緑
編集協力――上野 利幸 土方 幸和
山田 裕司 小栗 泰也
林 英明 小林 仁
法林 岳之 木村早知子
吉田 孝広 吉田 哲馬
制作協力――三輪 悦子 スタジオB4
CYGNUS 渡辺 葉子
内山 泰秀 高橋 由佳
下田佳代子 斎藤 大助
内藤 智志 樋口 陽子
鶴谷 孝子 池上 明子
安田 稔 井沢 利昭
アメリカ在住――トム・ランドルフ
フォトグラフ――水科 人士 八木澤芳彦
イラスト――佐久間良一 桜 玉吉
桜沢エリカ 宮嶋美奈子
もろが 卓 城戸 房子
岩村 実樹 なかのたかし
水口 幸広 望月 明
今井 美保 ボビー n
石井 裕子

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

1058912

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSXマガジン 12
平成元年12月1日発行 第7巻 第12号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)
特別定価530円(本体515円)

Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-12